AMIGA AGORA

PowerUp AMIGA

!! Felices Fiestas AMIGA !!

A\BOX ¿El Futuro?

¡Busca tus Discos LLFB en el interior

Y las Secciones habituales...

PROGRAMACION
COMENTARIOS
TUTORIALES
CRITICA

¡La Revista hecha POR y PARA el Usuario de AMIGA!

AMIGA Agora Año II Nº 7 Diciembre 1996

AGORA DESIGN

Publicidad y Diseño

Informática y Edición Musical

Composición-Arreglo Orquestal

MIDI-Files & SONGS-Karaoke
por Tema o en Recopilaciones
Extenso Catálogo

- *Videos de presentación y publicidad*
- *Memórias (fotografías, textos, etc...)*
- *Diseños (portadas, carátulas, etc...)*
- *Escaneo de imágenes (c y b/n)*
- *Retoque fotográfico*
- *Folletos y carteles*

CATÁLOGOS •
LOGOTIPOS •
ANUNCIOS •
RÓTULOS •
SLOGANS •

AGORA DESIGN
Plaza Pedro IV nº 4 7º 3ª 08120 La Llagosta (BARCELONA)
Tel: (93) 560 66 34 - Fax: (93) 560 66 34
Tel: (93) 867 44 59 - Fax: (93) 867 44 59

Editorial

NAVIDAD

Parece que fué ayer y sin embargo a pasado otro año ¡Como corre el tiempo! Recuerdo las Navidades pasadas y la ilusión que nos trajeron. ¡Salian, después de larga espera, los Nuevos Ordenadores de Al !y se empezaban a preparar Maravillosos Planes de Futuro para el AMIGA a partir del año siguiente. Todos nos sentíamos en aquél momento como si renaciéramos de nuevo y con brios y alegría renovados....

¿Quién lo iba a decir? ESCOM y su "Hija" AT, de repente, se van al "garete" el mismo año, ese, del Futuro? ¡Y por la misma "enfermedad" que sus antecesores en nuestra "custodia" C=! Pero.. ¿cómo es posible que se pueda caeren los mismos errores, conocidos hasta la saciedad, y de la misma forma? El hombre sabe mucho de este continuo tropezar en la misma piedra de su historia y ahora, como dice nuestro incorregible "Waccero", nos hemos vuelto a quedar "Huérfanos" y ¿quién será nuestro nuevo "Papá?...

¿Huérfanos?... No del todo. Nosotros, en vista del Atronador Silencio que rodea los acontecimientos actuales del AMIGA y de la necesidad de Saber y tener algo que contaros, nos hemos ido "de paseo" a Internet y sus "Caminos Estelares" ¡toma ya frasecita! y ¡ALBRICIAS! ¡El AMIGA, pese a quién pese y a "algunos les pesa mucho", sigue VIVO Y COLEANDO MAS QUE NUNCA", a pesar de LOS INUTILES? que lo manipulan por un "quítame allá unos Dólares de más o de menos" y a pesar de las MANOS NEGRAS, que continuamente intentan quitarlo de en medio... ¡QUE MIEDO TIENEN A QUE CREZCA, SE HAGA CONOCIDO Y HAGA QUE TODAS LAS MENTES CERRADAS SE DEN CUENTA POR FIN DEL ENGAÑO A QUE ESTAN SIENDO SOMETIDOS POR LOS SISTEMAS QUE DOMINAN EL MUNDO INFORMATICO ACTUAL Y QUE REALMENTE SOLO HAY UN SISTEMA QUE MEREZCA TAL TÍTULO!

Nos han dejado ¡ESTUPEFACTOS! los Increibles Proyectos de PHASE 5 para el Futuro del AMIGA: el PowerUp y el A\BOX ¿Es posible una Plataforma así?... No hemos podido resistir la tentación y ahí teneis una completa descripción/traducción de ambos Proyectos, de los que algunos de vosotros ya tendréis seguramente conocimiento, pero que queremos hacer extensivos a toda nuestra comunidad de lectores... ¡Deben saber que el AMIGA sigue su caminar "Tambaleante" pero contínuo hacia el Futuro! y, QUE CASUALIDAD coincide con las Navidades de nuevo, como el año pasado, ¡Y ESE FUTURO ES INMEDIATO, EL AÑO PROXIMO! Osea ¡YAAA!

¿Y la Compra/Venta del AMIGA? ¿Y VIScorp? Pues nada de nada, en el momento de escribir estas líneas todavía no se ha resuelto el TEMA, aunque parece estar cerca de su solución inmediata. Son varias las Empresas dispuestas a la Compra del AMIGA: QUICKPACK e EAGLE COMPUTERS, entre ellas ¡To be continued! VIScorp.... ¡Como el rosario de la Aurora!... En dicha supuesta Empresa están "a patadas", su grandilocuentes Apuestas por el AMIGA se han quedado en "Aguas de borrajas" y peor aún, las únicas Personas de su Grupo que tenían algo que ver con AMIGA: C. Sassenrath, J. Compton, etc... se están llendo por unas u otras razones, así que, creemos sinceramente que podemos olvidarnos de momento de "ellos" y esperar que alguien MAS COMPETENTE ¡de una vez por todas! coja las Riendas del AMIGA.

Respecto a nuestra AGORA, solo? podemos decir que sigue su imparable Crecimiento, PESE A QUIEN PESE y debemos volver a Agradeceros vuestro Incommensurable Apoyo que además se está traduciendo en NUEVAS COLABORACIONES, NUEVAS SECCIONES, GRAFICOS EXTRAORDINARIOS... en fin ¡Vosotros sí que sabrías muy bien QUE HACER CON EL AMIGA???

Bueno, basta de rollo.... Disfrutad lo máximo de vuestroslas &-) AMIGAS durante estas Fiestas y que el próximo Año Nuevo os traiga ¡LO MEJOR a todos

¡MAMA COMPRAME UN AMIGA POWER-PC, BUAAAAA!

Jesús

AMIGA Agora 7, Diciembre 1996

Indice

* **Página 2: EDITORIAL,** *Equipo AMIGA Agora*
* **Página 4: NOTICIAS,** *Proyecto A\BOX*
* **Página 8: NOTICIAS,** *Proyecto PowerUp AMIGA*
* **Página 12: GRAFICOS,** *Tutorial PPaint-Joan J. Sánchez*
* **Página 16: SOFTWARE,** *Ayuda al Usuario-Dani Avellá*
* **Página 19: UTILIDADES,** *Tutorial DOpus 5-Xavi Tolentino*
* **Página 23: PROGRAMACION,** *Curso AnsiC-Javier G. Lete*
* **Página 29: OPINION,** *Wac-ca wac-ca VIII-Dimas Caparrós*
* **Página 36: DISCOS Agora,** *Docs 29-LLFB*
* **Página 37: CLUB/SUBSCRIPCION Agora**
* **Página 38: DISTRIBUCION,** *Mapa Distribuidores Agora*
* **Página 39: COMIC Agora-***Jordi Mejias*
* **Página 40: MUSICA,** *Megalosound-Jesús García*
* **Página 45: RINCON DEL LECTOR,** *Cartas del Usuario*
* **Página 47: AULA AGORA,** *Parte I, Los Menús del WB*
* **Página 53: HARDWARE,** *Recursos del AMIGA-Ismael Herrero*
* **Página 55: CRITICA,** *Sin pelos en la lengua-José Mª. Barenys*
* **Página 57: EL CALABOZO,** *4ª edición*
* **Página 61: REVIEW,** *Disquetera DELL-Javier G. Lete*
* **Página 65: HOJA DE KASO,** *Mi Amiga 3-J.S.Kaso*

EMPRESAS ANUNCIANTES:

* **Páginas 32,33,34,35,67: AMIGA-TEK**
* **Página 11: AMIGA ON LINE**
* **Página 39: CREACIONES ARTISTICAS**
* **Página 59,63,64: TU AMIGA**

EQUIPO AMIGA AGORA

* **EDICIÓN Y REDACCIÓN:**
  - *AGORA Design*
* *DIRECCIÓN: Jesús García*
* *MAQUETACIÓN: Jesús García*
* *PUBLICIDAD: Ruth García y Jesús García*
  - **Diseño Portada:** *Jesús García*
  - **Gráficos Portada:** *Joan J. Sánchez*

* *EQUIPOS:*
  -A1200+VIPER 030 28MHz 18MB RAM+HD 540MB
  -A4000/030 25 MHz 18MB+HD 1GB+CD ROM GoldStar FX400 4v.
  -EPSON Scanner GT-6500
  -EPSON Stylus Color

* *PROGRAMAS:*
  -PageStream 3.1
  -ArtDepartment Professional 2.5
  -ADPro Epson Sacanner Controller
  -Image FX 2.0
  -Deluxe Paint IV AGA
  -Personal Paint 6.4
  -Photogenics 2.0

* *FOTO-MONTAJE:*
  Adaptación: Gustavo López
  Javier G. Lete
  Filmación: CODINORTE SRL
  Deusto , BILBAO(VIZCAYA)
* *IMPRESIÓN:*
  GRAFICAS OROZCO
  Orozco (VIZCAYA)

* *COLABORACIONES:*
  Joan J. Sánchez
  Dimas Caparrós
  Xavi Tolentino
  Javier G. Lete
  José Mª Barenys
  Kaso
  LLFB
  Jordi Mejías
  Ismael Herrero
  Dani Avellá
  Manel López

* *DISCOS AGORA:*
  Docs 29, de LLFB

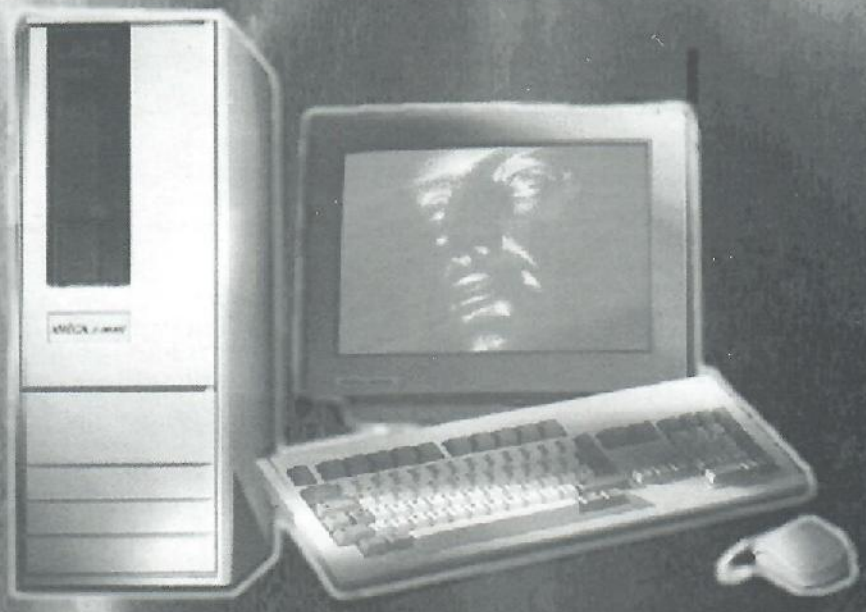
EQUIPOS

AMIGA 1200 "Magic" o "Surfer"

*MC68EC020 a 14MHz.
*2MB RAM expandible a 128MB con Placas adicionales.
*Paleta de 24 bits, 16,7 millones de colores.
*4 canales de Sonido estéreo.
*Disco Duro opcional.
Controladora AT/IDE Standard.
*Disquetera interna de 3.5" 880 KB (720KB PC)
*Fuente de Alimentación y Ratón.
*Pack de Software "Magic" o "Surfer"

AMIGA 4000

*MC68040 a 25MHz.
o 060 a 50MHz.
*10MB RAM expandible a 2GB con Placas adicionales.
*Paleta de 24 bits, 16,7 millones de colores.
*4 canales de Sonido estéreo.
*Disco Duro 1GB SCSI-II.
Controladora AT/IDE Standard y Controladora FAST SCSI-II.
*Disquetera interna de 3.5" HD 1,76MB (1,44MB PC)
*Teclado independiente y Ratón.
*Pack de Software "Magic" y Scala MM300.



AMIGA®

La alternativa PHASE 5

Un Salto hacia adelante en la materialización de un Sueño.

El Producto - Los Datos - Los Hechos:

22 de Octubre de 1996: **Phase 5 Digital Products** tiene el placer de poder anunciar las largamente esperadas **Especificaciones Técnicas del Nuevo Sistema de Ordenador** previsto para 1997 y basado en una Potente Tecnología Custom Chips. Bajo el nombre del Proyecto actual, **A\BOX**, estamos haciendo realidad un **Concepto Visionario** que hace explotar las barreras de los Standars actuales. Como la extremadamente poderosa **Estación de Trabajo Personal y Creativa** que es, el **A\BOX** atraerá a todos los Usuarios que desean trabajar activa y creativamente con la más moderna Tecnología y que no quieren cargar con las Limitaciones impuestas por Productos de Hardware de masas que han caido víctimas de una alegre reducción de costes, ni por las encorsetadas restricciones del Software de Sistemas dirigidos únicamente a Consumidores y Usuarios Pasivos. Con el Enorme Poder que ofrece y sus Funciones Integradas, el **Proyecto A\BOX** se puede afirmar que está presentando un Diseño de Ordenador tan innovador, tan sobresaliente y tan excepcionalmente fresco como lo era el AMIGA 1000 hace 12 años. Un Diseño de Ordenador al que todos los entusiastas del AMIGA pueden dar la bienvenida como la **Reencarnación de su Sistema Favorito** de Ordenador a un Nivel Técnico de máxima categoría: lo que llamaríamos **"State-of-the-Art"**.

El Hardware del A\BOX:

El Proyecto de Ordenador que habíamos anunciado dio lugar a gran cantidad de especulaciones inexactas, rumores y falsas informaciones sobre las que se ha discutido en Foros de Debate generales durante los últimos meses (por ejemplo, en muchos grupos de News de Internet). Es por ello por lo que en primer lugar nos gustaría dejar las cosas claras y transmitir unas cuantas realidades básicas acerca del concepto del **A\BOX**. El **Proyecto A\BOX** no se refiere a un Sistema que se erige sobre Tecnologías Standard como los Chips Gráficos basados en PCI. Nosotros, en **Phase 5 Digital Products**, tenemos la idea de que un **Ordenador Innovador** debe ofrecer también un **Hardware Innovador** que le esté a la par, con objeto de destacar entre los Diseños de Ordenadores Personales actuales y vencer las limitaciones que estos imponen. Por otro lado, esto no implica que al diseñar un Ordenador innovador necesitemos separarnos de ningún modo de los Standars que para el Usuario del Sistema sean útiles y significativos (como el Bus PCI para expansiones sencillas, el uso de módulos RAM standarizados, Interfaces standard, etc..). La innovación Tecnológica, por contra, se va a centrar en un nivel de integración de importancia vital para el control del Sistema. Y a pesar del esfuerzo que implica, del que trataremos más tarde, los modernos métodos actuales de Diseño y Producción nos hacen posible convertir en realidad un concepto tan innovador bajo la forma de ASICs a un precio extremadamente competitivo. El componente central del **A\BOX** es un **Nuevo Custom Chip** que está ahora bajo desarrollo en **Phase 5 Digital**, y que será responsable de muchas funciones importantes del Sistema. Estas incluyen plena administración de Memoria y enlace con el Procesador, todas las funciones tipo DMA incluyendo DMA de Video y Audio, funciones tipo Blitter, funciones I/O y funciones de control. Un equipo de experimentados diseñadores de Chips y Hardware están trabajando en la materialización de este sofisticado concepto, apoyados por diseñadores de Software y ayudados por las más modernas Herramientas de Síntesis de Alto Nivel para diseños del tipo VHDL. Durante la primera mitad de 1997 los principales esfuerzos se centrarán en las fases de simulación y pruebas, resultado de las cuales será la producción de la primera remesa en Silicona. A esto le seguirá la producción en serie de los ASICs que, por supuesto, será puesta en manos de uno de los más importantes Fabricantes de ASICs del Mundo.

Como conclusión se puede decir que el **Proyecto A\BOX** es un Proyecto ambicioso que crea nuevas técnicas, un Proyecto en el que bajo ningún concepto estamos reinventar la rueda, pero en el que estamos haciendo un extensivo uso de las más modernas técnicas y posibilidades de desarrollo disponibles hoy para una empresa innovadora, deseosa de invertir para desarrollar un Producto excepcionalmente potente y competitivo.

El Sueño de Silicona:

El corazón del **A\BOX** es la Controladora del Sistema, **CAIPIRINHA**, materializará la integración funcional en la que se basa el concepto del **A\BOX. El CAIPIRINHA** abre nuevas dimensiones de Potencia y Tecnología. **El CAIPIRINHA** será implementado como un diseño de **Custom Chip VLSI de Tecnología CMOS ASIC** de 0.35 um que se integrará en una moderna carcasa, probablemente del tipo BGA de 575 polos. Con un ancho de banda de 128 bits para el bus de Memoria,

amplios Buffers de Puerto Dual y FIFOs en las líneas de datos, y con velocidades de Reloj que en un principio serán de 100MHz externamente y 200MHz internamente, el **CAIPIRINHA** puede proporcionar un intenso flujo de datos y potentes funciones adicionales que no dependan del Procesador, tales como soporte para 3D y aplicaciones Multimedia.

Los Pilares del diseño de CAIPIRINHA:

Básicamente, el **CAIPIRINHA** está diseñado como una Controladora del Sistema y Memoria de alta complejidad bajo la forma de un Motor **SOMA (Sole Memory Access, Acceso Exclusivo a Memoria)**. Al mismo tiempo, el **CAIPIRINHA** gestiona todos los accesos a la Memoria del **A\BOX** a través de la poderosa **Arquitectura de Memoria Unificada (UMA)**. Todo acceso externo a la Memoria, incluyendo el correspondiente al Procesador, sólo lo hace virtualmente y es administrado e implementado por el **CAIPIRINHA**. La **Arquitectura de Memoria Unificada** significa que toda la Memoria del Sistema está disponible como una Memoria Unificada la cual almacena todos tipo de datos, tales como Programas y sus datos, datos Visuales, texturas 3D o datos de Z-Buffer, datos de Audio, flujo de datos de Video que entran, etc, etc... y que pueden ser direccionados por todas las unidades funcionales del Sistema.

Para el Usuario, el **UMA** significa que toda la Memoria del Sistema está disponible para todas la aplicaciones en todo momento. Cuando la Memoria es ampliada con económicos Módulos SDRAM, la capacidad de la Memoria adicional es así mismo puesta a disposición de todas las aplicaciones del Sistema en todo momento. Según este principio, el **UMA** es equivalente a la **RAM Chip** del Amiga, que puede ser direccionada tanto por el Procesador como por los Custom Chips y unidades DMA de Video y Audio del Amiga. Sin embargo, a diferencia de la **RAM Chip** y a diferencia de los intentos hechos para implementar **Memorias UMA** de bajo coste en los PCs, el Subsistema de Memoria del **A\BOX** bajo la forma de una Arquitectura de Memoria Unificada se implementará con un Bus de Datos de 128-bits de ancho, y mediante el uso de DRAMs Síncronos que tienen una velocidad de 100MHz, la cual permite un ancho de banda de 1.6 GBytes/segundo. Hay además un método especial de controlar los Módulos SDRAM para reducir considerablemente los tiempos de espera al acceder a la Memoria.

Debido a la integración de DMA de Video dentro del **CAIPIRINHA**, la **Memoria UMA** puede ser utilizada simultáneamente como Memoria de Visualización. El **CAIPIRINHA** proporciona dos generadores de Video DMA: una Salida de Video de Alto Rendimiento de 220MHz para resoluciones de hasta 1600 x 1280 pixels con 24-bits y una frecuencia de refresco de 75Hz y una Salida de Video de 135MHz con soporte Genlock, para un segundo Monitor o para salida de Imagen en resoluciones de Video tales como PAL/NTSC o S-VHS. La Salida de Video de 135MHz puede ser superpuesta como una Ventana sobre la Imagen de 220MHz mientras ambos DMAs de Video está en funcionamiento paralela.

A diferencia de las Visualizaciones convencionales por Rastreo de Imagen (Scan-raster), los generadores de Video DMA del **CAIPIRINHA** funcionan sobre la base de un acceso aleatorio a la Memoria (Random Access Display), el cual hace posible mostrar unos datos cualesquiera de manera Visual en cualquier posición aleatoria de la Pantalla. Con este método las Ventanas, por ejemplo las Ventanas Hardware, pueden superponerse y moverse por cualquier sitio con el total de su contenido, sin ningún retardo ni vibración, incluso Animaciones en movimiento o Secuencias de Video. Los Conductos especiales y los Buffers FIFO del DMA de Video del **CAIPIRINHA** aseguran un flujo de Datos estable. Las complejas posibilidades de Visualización son controladas por un Procesador RISC de Lista de Muestras integrado (DLRP). Puesto que los generadores de DMA de Video siempre tienen una salida en Modo de Visualización de 24-bits, es posible, por supuesto, mezclar cualquier profundidad de Color a voluntad. De esta forma, por ejemplo, sobre un fondo con 8 Planos de Color para ahorrar Memoria, es posible Visualizar Ventanas de 16-bits y 24-bits en cualquier posición.

Por supuesto, el **CAIPIRINHA** permite abrir y mostrar Pantallas Virtuales de cualquier tamaño y hacer uso de toda la capacidad de la Memoria RAM. Por ejemplo, una aplicación de Proceso de Imagen puede abrir una Pantalla Virtual de 4000 x 4000 pixels a 24-bits en un Sistema ampliado a 72 MBytes y hacer con ella un Scroll sobre un Display Visualizable en el Monitor a 1280 x 1024 pixels, sin ningún retardo ni brusquedad. Otra característica interesante de los generadores de Video del **CAIPIRINHA** es el hecho de que las Ventanas ya no necesitan ser simplemente rectangulares, sino que pueden tomar prácticamente cualquier forma. Por último, pero no de menor importancia, los datos de Video de la RAM que son para Visualizar pueden ser almacenados en varios formatos tales como RGB, YUV o CMYK y mostrarse simultáneamente.

El CAIPIRINHA

- -Controladora de Alto Rendimiento UMA (Arquitectura de Memoria Unificada) de 128-bits, usando rápidos SDRAMs con una frecuencia de Reloj de 100MHz y un ancho de Banda máximo de 1.6 GBytes/segundo.
- -Bus de Procesador de 64-bits, con una velocidad máxima de Reloj de 100MHz.
- -2 unidades DMA de Video de 24-bits con acceso libremente direccionable y DACs de Video de 24-bits integrados.
- -4 salidas de Audio de 16-bits y 44.1KHz con cualquier número de canales virtuales, salida de Muestra, síntesis FM y AM.
- -Puertos de conexión de Video para 2 entradas de Video independientes en calidad Y/UV 4:2:2.
- -Puertos de entrada de Audio Stereo de 16-bits en calidad CD.
- -Controladora LCD (TFT) de acuerdo con el Standard VESA.
- -Un Interfaz de Bus PCI para aplicaciones I/O de rendimiento medio.
- -Un Bus Local DMA de 16-bits a 66.7MHz y un ancho de banda máximo de 132 MBytes/segundo para aplicaciones universales de bajo coste.
- -Una Controladora IEEE 1394 Firewire integrada para aplicaciones digitales I/O.
- -Un Interface de Bus de sobremesa "Desktop Box".

Ni que decir tiene que el **CAIPIRINHA** tiene una Unidad Funcional altamente compleja (**FAME, Flexible Area Memvement Engine**) para Escribir, Copiar y Enlazar de forma rápida Posiciones de Memoria o Imágenes, y la cual, de forma similar a las Ventanas por Hardware que pueden mostrarse con el **CAIPIRINHA**, puede adoptar prácticamente cualquier trazado y no solamente las formas rectangulares que conocemos de los clásicos Blitters (Block Image Transferers). Al mismo tiempo se integra también en esta Unidad Funcional una Unidad de Proceso paralelo tipo RISC-DSP. Con un conjunto de Comandos verdaderamente compacto, ésta permite un procesamiento de Imagen y Señal y operaciones de Matrices, ambos completamente programables. Esto significa que la **FAME** soporta aplicaciones específicas Multimedia y 3D que pueden hacer uso óptimo de esta capacidad de Proceso, disponible paralelamente a la de la CPU. Sin embargo, puesto que se trata de una **Unidad de Proceso DSP-RISC** programable, la **FAME** no queda limitada a los Standards de hoy. Sus poderosas prestaciones están disponibles también para futuros Standards tales como nuevos Algoritmos de Compresión de Video o 3D.

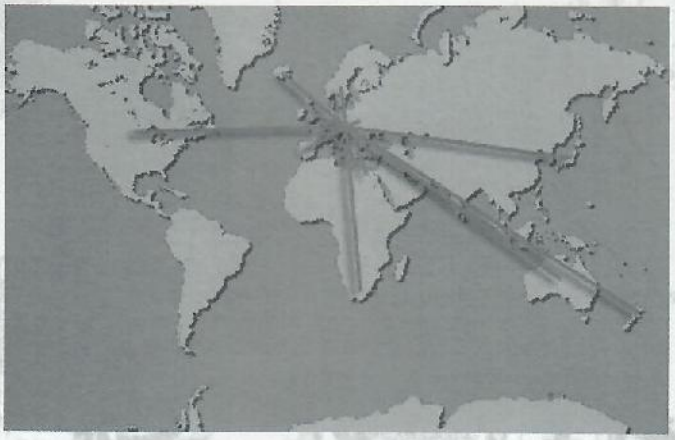
La Salida de Audio a través del **CAIPIRINHA** tiene lugar físicamente por 2 Canales de 16-bits con calidad CD. Internamente, el número de Pistas de Audio Virtuales está limitado sólo por el espacio de Memoria disponible. La **FAME** es capaz de gestionar la generación y mezcla a Tiempo Real de varias Pistas de Audio en cualquier tipo de formato (por ejemplo, Audio de 24-bits) sin pedir ayuda al Procesador. Además es posible generar varios Efectos de Sonido, opción que es perfectamente soportada a través de funciones similares a las de DSP. De manera habitual, a través de estos DMA de Audio libremente programables se pueden generar, modificar, mezclar y hacer sonar Samples Digitales, Sonidos de Síntesis FM y Tonos del tipo envolvente-VCO.

En adición a estas soberbias funciones, el **CAIPIRINHA** ofrece una completa gama de funciones de control adicionales: una Controladora de Bus PCI gestiona el Bus de expansión PCI, disponible para Ampliaciones Standard de bajo coste en la gama de más bajo rendimiento o para aplicaciones I/O con un ancho de banda medio (por ejemplo, Ultra-SCSI o ATM). También dispone de un Bus DMA local de 16-bits para otras aplicaciones I/O, y un interesante Interfaz fácil de implementar está a disposición de los Fabricantes de Hardware que no quieran trabajar con componentes PCI Standard

Otra característica importante que jugará un papel fundamental en las futuras aplicaciones Multimedia es el Bus IEEE 1394 Firewire incorporado. A través de este Bus Serie de Alta Velocidad se pueden conectar un gran número de Expansiones Electrónicas para Ordenadores y aparatos Consumibles.

El Diseño básico del Sistema del A\BOX:

El **Sistema A\BOX** se presentará como un concepto avanzado e innovador de una **Estación de Trabajo Personal** que supone una inversión extremadamente de gran valor para su coste. Como hemos mencionado, el Sistema se basa en el innovador Chip **CAIPIRINHA**, que actúa como el corazón funcional del Sistema. El tipo de Procesador que pretendemos usar será el **Procesador PowerPC** inicial de los modelos **603e y 604e**. Teóricamente estos pueden operar con **Frecuencias de Reloj de hasta 500MHz.** Actualmente, con el primer diseño **A\BOX**, se podrán conectar un máximo de dos Procesadores en el Bus de Procesador del **CAIPIRINHA:** la correspondiente opción de expansión para el segundo Procesador estará disponible en el diseño del **A\BOX.**



La Memoria puede ampliarse usando económicos Módulos SDRAM Standard con un ancho de **64-bits (JEDEC DIMMS de 168 contactos)**. En el futuro, estos SDRAM irán reemplazando progresivamente a los DRAM tradicionales, más lentos. Se contará contará con Ocho Slots, de forma que la Memoria pueda expandirse hasta un máximo de 1 Gigabyte de capacidad. Los Slots pueden ser ampliados en parejas (debido al formato de 128-bits).

Como prestación Standard el Sistema incorpora **Dos Salidas de Video**, una de las cuales tiene una Velocidad de Pixel máxima de 220MHz, y la segunda puede operar a 135MHz. Además de esto, la segunda Salida de Video puede ser sincronizada desde el exterior, siendo así adecuada para aplicaciones compatibles con Video Analógico.

También disponibles están, cómo no, una **Controladora Fast SCSI-II** con un puerto externo y una conexión ISDN integrada. A través de las Entradas de Video Standard se pueden Digitalizar simultáneamente dos Señales de Video Analógico en calidad Y/C para procesarlas en Tiempo Real. Las entradas y salidas de Audio ofrecidas también por el **CAIPIRINHA** las cuales, por supuesto, se podrán sincronizar con los puertos de Video, se presentan en forma de Jacks especiales para procesar datos de **Audio de Alta Calidad**. El Teclado, el Ratón y otros dispositivos operativos se conectan a través de un Bus Serie de sobremesa. Añadido a esto, hay conexiones externas para el puerto IEEE 1394 Firewire, para el Interfaz Serie y para el Paralelo.

Debido al concepto de **Diseño Abierto del A\BOX**, a las extraordinarias características del Hardware de la Controladora del Sistema **CAIPIRINHA** y las excelentes capacidades del Sistema Operativo, el **A\BOX** se ofrece como una Plataforma ideal para aplicaciones inusuales de cara a terceros Desarrolladores que estén trabajando tanto en el campo del Software como en el del Hardware. Cualquier Expansión I/O que pueda necesitarse, como Placas ATM, Controladoras Ultra SCSI o RAID y otras, pueden ser adaptadas fácilmente a través del Bus PCI. Además, las mejoras más versátiles para el **A\BOX** se pueden desarrollar a través tanto del **PCI** como del Bus **DMA de 16-bits.**

En la actualidad todas las opciones siguen abiertas en lo que a la carcasa se refiere. El diseño de la **Placa Madre del A\BOX**, ante todo, se encaminará hacia los Standards habituales de manera que la opción de elegir una carcasa más barata quedará abierta como añadidura a la carcasa propia.

Gran cantidad de Opciones para el Software del Sistema Operativo:

Habrá disponibles una gran cantidad de Opciones para el **Software del Sistema Operativo del A\BOX**. Básicamente, el proyecto del **A\BOX** persigue implementar un **Sistema Operativo Compatible AmigaOS de un Standard Técnico de Máxima Calidad**, y proporcionarlo como **Sistema Operativo Básico del A\BOX**. Modernas funciones, como soporte para Multiproceso se integrarán de forma transparente. La base para este desarrollo ya ha sido creada bajo la forma del Núcleo Operativo Compatible AmigaOS 3.1, que actualmente está siendo puesto a prueba en los Laboratorios de Software de **Phase 5 Digital Products**. En un futuro próximo también daremos información de más Trabajo de Desarrollo en cooperación con importantes aliados de Software, por ejemplo sobre un **Interfaz Gráfico (GUI)** actualizado u otros componentes de Alto Nivel. Un aspecto elemental de este trabajo de Desarrollo serán nuestros esfuerzos para hacer que el Sistema Operativo proporcione completo soporte para las soberbias posibilidades del Hardware.

Aparte de esto, también plancamos implementar un **NetBSD** y una versión **Linux** para el **A\BOX** en cooperación con otros aliados. Los conceptos actuales permiten una integración muy completa de esta adaptaciones del OS en el Sistema Operativo básico del **A\BOX**, de forma que el funcionamiento paralelo de los dos Sistemas Operativos y de aplicaciones de Software basadas en estos Sistemas Operativos, se llevará a cabo con extrema transparencia y excelente coordinación. El **A\BOX** también estará abierto a otros Sistemas Operativos, especialmente incluyendo los que ya están disponibles para el PowerPC. En el futuro podríamos usar atractivos Sistemas Operativos Standard mediante Licencias y Emulación.

Conceptos Abiertos de cara al Futuro:

El concepto del **A\BOX** que hemos presentado aquí se estructurará de tal modo que sea **Abierto y Previsor**. La Tecnología usada en el **Custom Chip CAIPIRINHA** es actualizable a nivel Hardware. Esto significa que en el futuro será posible implementar **Sistemas Compatibles** mejorando las funciones con Buses más anchos de Memoria o Procesador y se podrán realizar versiones más rápidas de este diseño propio, con velocidades internas de Reloj más altas. Estambién posible que se implemente una versión de gama inferior a 64-bits. Esto significa que se podrán implementar Sistemas de capacidad Media (por ejemplo, Resolución de Pantalla de 24-bits a un máximo de 1280 x 1024 pixels) que posean la potencia funcional plena del concepto esbozado a un nivel de precios considerablemente inferiores a **1.500 Marcos Alemanes o 1.000 Dólares USA (unas 130.000 ptas.)**. Para que sea posible implementar dicha versión de **Gama Baja del Custom Chip CAIPIRINHA, Phase 5 Digital Products** buscará contacto con aliados que puedan estar interesados y que ofrezcan las condiciones previas para la Fabricación y Distribución a gran escala de ese Producto. Pero **Phase 5** también estará abierta a otros aliados para la **Producción en Masa de las Placas Madre del A\BOX** o de la **Controladora del Sistema CAIPIRINHA.**

Disponibilidad Mundial Garantizada:

La disponibilidad Mundial está garantizada. Para nuestros propios **Sistemas A\BOX**, que se venderán dentro de un Rango de Precios a partir de **3.000 Marcos o 2.000 Dólares (unas 255.000 ptas.)** netos (dentro del Modelo de 150MHz y con las opciones básicas tales como: 16MB de Memoria, un Disco Duro de 1GB y una Unidad CD-ROM), **Phase 5 Digital Products** establecerá un activo **Sistema de Distribución Internacional** durante el transcurso de 1997, para asegurar que el apoyo a las ventas y al Producto estén disponibles tan pronto como comience la Distribución. Este trabajo incluirá la **Selección de Representantes de Ventas**, dándoles Cursos de entrenamiento preparatorios y abriendo las ramas de Servicio y Distribución que sean necesarias para atender Profesionalmente a Importantes Mercados. La expansión de nuestras actividades en Internet en el campo de ventas, atención, soporte al Producto y Marketing será una importante contribución de cara a distribuir el Sistema entre un grupo de interés que abarca las cuatro esquinas del Planeta. Estas actividades garantizarán una **Disponibilidad Mundial de los Sistemas A\BOX** para Usuarios y Clientes interesados.

WHERE DO YOU WANT TO BE TOMORROW?™

A\box

phase 5
DIGITAL PRODUCTS

-Agradecimientos especiales a individuos competentes como el Dr. Edward L. Kepler, que pasó parte de su valioso tiempo iluminando Foros de Debate de News, con valiosos comentarios.

J. García, sobre traducción de: Marcos Broc "Mexicano".

MONITORES

AMIGA M1438S, M1538S & M1764
Buena calidad de presentación debido al interlineado de 0,28 pixels, autoescaneado genuino, utilización versátil para oficinas, industria y juegos, baja radiación para MPR II, calidad de manufacturación Europea ISO 9001, vía opcional de adaptador para TV monitor, para todos los modelos AMIGA, y casi todos los PCs.

AMIGA M1438S

* Pantalla Monitor de 14"

* Alta resolución desde Video hasta VGA, e.g. 800 x 600 pixels a 60 hz.

* Amplificador Stereo y Altavoces.

AMIGA M1538S

* Pantalla Monitor de 15"

* Alta resolución: e.g. 800 x 600 pixels a 60 hz.

* Conector de Monitor AMIGA de 23 pins.

* Amplificador Stereo y Altavoces.

AMIGA M1764

* Pantalla Monitor de 17"

* Alta resolución: e.g. 1024 x 768 pixels a 70 hz.

* Conector de Monitor VGA de 15 pins con adaptador (incluido) a conector de Monitor AMIGA de 23 pins.

* Display en pantalla para ajuste visual.

* Administrador de potencia para salvar energía cuando el Monitor está fuera de uso.

AMIGA®

PowerUp

AMIGA™ goes PowerPC™

Empieza el despegue hacia una nueva dimensión de desarrollo

phase 5 DIGITAL PRODUCTS

La Próxima Generación

Oberursel, 30 de Octubre de 1996: Después de algún retraso en los primeros seis meses de 1996 debido a la nada clara situación de **Amiga Technologies** y la ruptura de las negociaciones sobre una posible aventura juntos, el **Proyecto PowerUp de Phase 5 Digital Products** está realmente ya marchando a toda máquina. El inicio de la Distribución de las Placas para Desarrollador del **PowerUp-Alpha** a los Desarrolladores Punteros de Software que apoyan activamente al ***AMIGA*** han recibido luz verde para el alumbramiento de una Nueva Generación de Placas Procesador de Alta Prestación. Lo que esto significa es que el ***AMIGA*** podrá hacer ahora algo más que simplemente dar pasos con los nacientes Standards de Desarrollo en el campo del Ordenador Personal. Debido a la implementación de una novedosa técnica de **Doble Procesador** la cual implica la operación paralela de los Procesadores de **68k** y el **PowerPC** en un **Entorno *AMIGA* Integrado y Multi-tarea**, esta enorme elevación de funcionalidad irá mano a mano con una **Total Compatibilidad.** El Software existente corre normalmente sobre la parte de **68k** mientras que las nuevas, optimizadas versiones de Programas apoyadas por la fuerza del Procesador **PowerPC** ofrecen un dilatado potencial para una funcionalidad excepcional.

Poder para la Gente!

Las Placas Aceleradoras **PowerPC** comerciales de **Phase 5 Digital Products**, que estarán preparadas para Distribución por el final del primer cuarto de 1997, son Potentes, dinámicos **Sistemas de Doble-Procesador con Tecnología de 64-bits.** Aquí los dos Procesadores instalados, tanto un **68040** como un **68060** junto con un Procesador **PowerPC**, comparten la Memoria y el Bus del Sistema tal como sean requeridos. Al mismo tiempo un complejo Sistema de Interrupción asegura una Distribución Dinámica de los ciclos del Bus, dependiendo de la actividad de los Procesadores. La opción obligatoria de ampliar la Memoria a 128 MBytes está integrada como una **Memoria de 64-bits** mientras el modo de implementación de total separación para los **Procesadores de 68k y PowerPC** asegura una alta velocidad de transferencia de datos dado que ambos Procesadores tienen rápido acceso paralelo a la RAM. Debido a esta activa operación paralela la potencia de ambos Procesadores puede ser usada simultáneamente. Las tareas que están trabajando sobre los diferentes Procesadores tienen la posibilidad de intercambiar datos y señales a través de un Sistema de Mensajes. Por supuesto, ambos Procesadores pueden acceder a la totalidad del espacio de Direcciones disponible dado que el Procesador **PowerPC** puede escribir directamente dentro de la Memoria Chip o dentro de las Placas Gráficas. Esta integración permite a los Fabricantes de Software o Programadores activos optimizar fácilmente los Programas existentes paso a paso sobre el propio **PowerPC**.

Principios de Octubre de 1996, en los Laboratorios de Phase 5: El primer Sistema Amiga de Doble Procesamiento con un 68060 y un PowerPC, conectados a los Analizadores Lógicos "Tektronic TLS520" y "Philips PM3585", ejecutan el Primer Programa Amiga-PowerPC!

Junto con el potente Hardware, las Placas Aceleradoras **PowerPC** irán también mano a mano con un versátil rango de Software. Los Usuarios de Programas Comerciales serán ciertamente los más interesados en el Original ***"CyberGraphX V3"***, en el cual se han realizado las funciones Multi-media para la Visualización de Video MPEG y la nueva implementación 3D, ***"CyberGL"***. La excepcional potencia del Procesador **PowerPC** y el diseño optimizado de la potente Aceleradora **PowerUp** dan motivo para esperar una funcionalidad sin precedentes en este campo, encumbrando el Producto dentro de "la creme de la creme" del moderno mundo de la Informática Personal.

Extensivo Soporte de los Desarrolladores de Software.

Muchos reconocidos Fabricantes de Software para el Amiga dan la bienvenida al concepto de **Phase 5 Digital Products** como un paso vanguardista que asegura el éxito del ***Sistema AMIGA*** en el futuro y han anunciado su soporte. Esto significa que los Usuarios de ***AMIGA*** que se decidan en favor de la Placa **PowerUp** podrán contar ya con un extenso rango de Programas optimizados para el **PowerPC** tan pronto como las Turbo-Placas estén disponibles. Algunos de los más importantes Fabricantes de Software que estarán dando su soporte al **Proyecto PowerUp** son (en órden alfabético):

CLOANTO Software

Cloanto está planeando una adaptación de su bien conocido ***"Personal Paint"*** para la próxima en salir Versión 7, la cual también incorporará una gran cantidad de nuevas Funciones. El Programa, debido a su modularidad, está muy bien dispuesto para una rápida y fácil emigración al **PowerPC**. Por añadidura **Cloanto** planea transportar otros Programas de su Línea actual de Productos hacia el **PPC**.

DIGITA International

Digita International está trabajando con **Phase 5** para encontrar el mejor método de transportar el ***"Wordworth"*** y otras aplicaciones **Digita**. El Director General de Digita, **Jeremy Rihll**, ha comentado: *"Phase 5 ha desarrollado una Tecnología realmente pasmosa que podría trabajar realmente bien con "Wordworth". Después del lanzamiento del "Wordworth 6" en Noviembre, volveremos toda nuestra atención para mirar de trabajar con Phase 5 y sus Productos"*.

GP Software

El productor de aplicaciones tan famosas como ***"Directory Opus"*** y ***"GPFax"*** apoya el **Programa PowerUp** y está planeando la adaptación de todas las aplicaciones a la Alta Funcionalidad de los Procesadores **PowerPC**.

HAAGE and Partner

Con la introducción de las Aceleradoras **PowerUp** de **Phase5**, estará disponible el ***"StormC"***, una Solución Integrada de Software para Desarrollo, el cual es el primer Paquete Integrado para soporte del Software de Desarrollo del **PowerPC**. Esta potente Herramienta de Desarrollo ofrecerá opciones de la Máxima Calidad y Comodidad para los Programadores. Se está preparando una Demostración de la primera Versión para la Muestra **Computer 96 en Colonia** (Alemania).

IRSEEsoft

"Nosotros estamos muy interesados en el Proyecto PowerUp. Hay una fuerte demanda en devolver el Amiga hacia el estado más actual del

Desarrollo de Hardware. Lo más importante es el incremento de la Velocidad de Procesado. El paso hacia el PowerPC es la única solución que podemos imaginar para este propósito. Una vez conocidos estos hechos, nosotros estamos transportando nuestros Productos, tales como el "Turboprint Professional" y el "PictureManager Professional", hacia el PowerPC".

HOLGER Kruse

Holger Kruse, el Autor de ***"Amiwin"*** y ***"Miami"*** está trasladando sus Productos al **PowerPC** para mantener el nivel actual de la Informática.

MAXON Computer

Maxon Computer está planeando la emigración hacia la Versión para **PowerPC** del famoso Programa de Raytrace y Animación ***"MaxonCinema4D"*** con el **Proyecto PowerUp**. Están planeadas también adaptaciones de otras actuales y futuras Aplicaciones para las Aceleradoras **PowerPC**.

NOVA Design

Está planeada la adaptación y optimización para el **PowerPC** de las Aplicaciones de Alta Prestación ***"ImageFX"*** y ***"Aladin 4D"*** para obtener la mayor funcionalidad de procesado posible de las Placas Aceleradoras **PowerUp**. Los Usuarios de estos Programas pueden contar con potentes actualizaciones en el cercano 1997.

OBERLAND Computer

Oberland Computer plantea el **Proyecto PowerUp** como el único futuro posible del Amiga. Sabiendo esto, los Ingenieros de Software están ya trabajando para hacer volar su famoso Programa Raytracer *"REFLECTIONS"* sobre el **PowerPC**. Los primeros resultados son esperados para **Computer 96** en Colonia. Los primeros Tests de Cálculo muestran una nueva era del Diseño 3D que llega con las Placas Aceleradoras **PowerUp**.

ProDAD

ProDAD está apoyando el Proyecto **PowerUp** como **Desarrollador Alpha** desde sus primeros verdaderos dias. **Andreas Huber**, Director General de **ProDAD**: *"ProDAD aprecia la realización del Proyecto PowerUp y circunda este Proyecto por sus propias ideas e innovaciones. "CockTel", el Sistema de Teléfono Gráfico, por ejemplo será una de las primeras aplicaciones compatibles PowerPC especialmente con las Rutinas de Compresión y Descompresión aprovechando las ventajas del PowerPC y consiguiendo la más alta calidad de transmisión. Los Productos "Monument V3 Professional" y "Adorage" también aprovecharán las ventajas sobre la incrementadas capacidades funcionales del Proyecto PowerUp proporcionando nuevas Herramientas y Opciones a las más altas velocidades. Las actualizaciones con el soporte de PowerUp de los Productos mencionados seguirán rápido. El primer Sistema Operativo original PowerPC en el Mercado será el "p-OS", el cual fué designado para soportar la CPU PowerPC desde los primeros dias del plan de desarrollo. Con esto en la mente, el Proyecto PowerUp tiene prioridad absoluta sobre el desarrollo del "p-OS". La operatividad de la CPU del PowerUp junto con el fino, rápido y moderno Sistema Operativo sorprenderá no sólo a la comunidad AMIGA. Innovación, no Emulación es el camino para la máxima operatividad y el Proyecto PowerUp así como el desarrollo del "p-OS" están siguiendo esta línea de guía. Por eso ambos se apoyarán uno al otro para ser innovadores y para servir a los Usuarios!"*

RBM Computertechnik

RBM Computertechnik está planeando llevar su Software de Scanner ***"ScanQUIX"*** a las Placas Aceleradoras **PowerUp**. También han anunciado que los futuros desarrollos van a ser pensando en el **PowerUp**.

Muchos de los Vendedores arriba mencionados piensan mostrar las primeras Demos de Software soportando las Aceleradoras **PowerUp** inmediatamente en la Muestra **Computer 96** de Colonia. Además de estos reconocidos nombres alrededor de 500 Desarrolladores de Software se han registrado en **Phase 5** para el Programa de Soporte al Desarrollo del **PowerUp** y se puede esperar que todos ellos crearán numerosas Aplicaciones para el futuro, especialmente en los campos del Shareware y Dominio Público. En adición a todo esto, **Phase 5 Digital Products** dará particular soporte a Proyectos Especiales como el traslado del ***"Linux"*** y similares, con el resultado de que tales Proyectos probablemente habrán producido ya resultados para el momento en que la Aceleradora **PowerUp** esté disponible.

Muestra tu Apoyo!

Todos los Usuarios activos de ***AMIGA*** que están interesados en las actualizaciones del **PowerPC** para su Sistema preferido están invitados a contactar con los Vendedores de sus Productos de Software preferidos y preguntar por versiones actualizadas de esas Aplicaciones de Software que están optimizadas para las Aceleradoras **PowerUp**. Enviad vuestras preguntas o deseos por Correo, Fax, o EMail a los Vendedores del Software que vosotros querrais ver alcanzando un nuevo nivel de funcionamiento - enviadlos incluso a aquellos Vendedores que todavi no están listados aquí. Vuestra fuerte petición de sustento ayudará a los Vendedores de Software a hacer realidad rápidamente los Productos por los que estáis esperando! Adelante, y mostrad vuestro apoyo para **UN AMIGA POTENTE (PowerPC) FUTURO!!!**

Comienzan las Distribuciones a los Desarrolladores de Software

En el momento de empezar las Distribuciones de las **Placas Beta** para Desarrolladores aumentará el apoyo a lo largo del Mundo de los Desarrolladores activos de Software ***AMIGA***. Todos los Desarrolladores registrados en el **Programa de Soporte al Desarrollo de Phase 5** tienen ya inmediatamente acceso a la información sobre las **Placas Beta PowerUp** para Desarrolador y tienen la posibilidad de pedirlas. La Distribución comenzará a mediados de Noviembre, de acuerdo a la posición del Desarrollador y el órden en que los Pedidos entren. Las **Placas Betas** de Desarrollador están diseñadas como Tarjetas insertables para las Aceleradoras **Cyberstorm MK-II** y permiten el desarrollo de Software Profesional en el entorno de Software acostumbrado.

Potencia tu AMIGA!

Las asombrosamente rápidas, **Aceleradoras PowerPC de 64-bits** que estarán disponibles pronto dan a entender que los Sistemas ***AMIGA*** existentes pueden ser actualizados a un nivel de funcionamiento el cual está

a la par con aquellos Ordenadores Personales de hoy en dia más rápidos a Precios que harán que los corazones de los Entusiastas Convencidos de *AMIGA* palpite más rápido. El cambio a una Placa **PowerUp** se convertirá en una inversión que vale la pena para prácticamente cualquier Usuario de *AMIGA* y en algo que ofrece un ahorro sobresaliente.

Con el propósito de daros una impresión de los Precios para las Aceleradoras de Alta Prestación de 64-bits que vienen, a continuación viene una Lista de los Precios actuales anticipados para algunas Configuraciones típicas **PowerUp**, calculados sobre la base de los Precios de Mercado actuales para componentes:

Un Paso Explorando dentro del Futuro

Con el Proyecto **PowerUp** estaremos dando un paso inicial explorando el futuro, un paso largamente esperado por la Comunidad *AMIGA*. Nosotros en **Phase 5 Digital Products** y nuestros firmes aliados mencionados aquí somos conscientes de nuestro compromiso para continuar promoviendo y apoyando el sobresaliente concepto del *AMIGA*. Proporcionar Placas Aceleradoras de una clase de funcionalidad que coloque al *AMIGA* a la par con los mejores PCs de hoy en día es un enorme paso hacia adelante. Y un paso igualmente importante será el soporte activo de los Fabricantes de Software. Seguirán muchos más pasos después. Un Núcleo de Sistema Operativo Compatible 100% **Amiga-OS 3.1** ha sido ya hecho realidad en los Laboratorios de Desarrollo de **Phase 5 Digital Products** y está actualmente corriendo bajo Testeo intensivo.

EJEMPLOS DE PRECIOS PARA PLACAS POWERUP CON PROCESADOR PPC 604e PARA AMIGA 3000/4000

Procesador PowerUp	En combinación con	Precios de Venta Netos posibles
PPC 604e-150MHz	68060-50MHz	DM 1.830 - 155.000 ptas.
PPC 604e-150MHz	68040-25MHz	DM 1.275 - 108.000 ptas.
PPC 604e-160MHz	68040-40MHz	DM 1.350 - 114.000 ptas.
PPC 604e-180MHz	68060-45MHz	DM 2.100 - 178.000 ptas.
PPC 604e-200MHz	68060-50MHz	DM 2.500 - 212.000 ptas.
PPC 604e-200MHz	68040-40MHz	DM 2.000 - 170.000 ptas.

Estas PowerUp estrán también disponibles sin el Procesador de 68k para todos aquellos compradores que ya poseen un Procesador similar 68060 o 68060. Los Precios para las Placas sin el Procesador de 68k se espera que sean como sigue:

PPC 604e-150MHz - 160MHz	DM 1.200 - 102.000 ptas.
PPC 604e-180MHz	DM 1.500 - 127.000 ptas.
PPC 604e-200MHz	DM 1.850 - 157.000 ptas.

Para los dueños de una Aceleradora Blizzard o Cyberstorm 68040 o 68060 que han adquirido ya partes licenciadas del Software necesario para el uso de Placas PowerUp, el programa de Actualización PowerUp ofrece un Descuento adicional atractivo. Con este programa especial de Actualización, las Aceleradoras PowerUp se podrán obtener a Precios Fantásticos con un descuento adicional de hasta DM - 300 - 25.000 ptas.

Procesador PowerUp	Procesador de 68k existente	Precio Actualización PowerUp
PowerUp PPC 604e -150/160MHz	68060 - 50MHz o 68040 - 40MHz	DM 1.000 - 85.000 ptas.
PowerUp PPC 604e -180MHz	68060 - 50MHz	DM 1.250 - 106.000 ptas.
PowerUp PPC 604e - 200MHz	68060 - 50MHz o 68040 - 40MHz	DM 1.550 - 131.000 ptas.

Todos los Precios están sugeridos como Precios de Venta a Público, proporcionados a modo informativo y sujetos a cambios sin previo aviso. Los descuentos para las Actualizaciones PowerUp sólo son disponibles para poseedores de Aceleradoras Blizzard o Cyberstorm 68060 y 68040, y sólo están garantizadas bajo prueba de compra y número Serial de Registro. Las Actualizaciones con descuento se podrán adquirir en Phase 5 Digital Products o Representantes Autorizados.

La Tabla de arriba os da un vistazo informativo de las Aceleradoras basadas en el **PPC604e** que vienen. Los Precios para las Aceleradoras de más bajo coste basadas en el **PCC603e**, las cuales también estamos planeando, todavía no se han decidido. Pero estas también ofrecerán atractivas posibilidades de actualización, particularmente para los Usuarios de **A1200** y para los propietarios de Placas **Blizzard** para *AMIGA 1200*. Dado que las Placas **PowerUp** para el *AMIGA 1200* se harán absolutamente esenciales para actualizar el 1200 con una carcasa en Torre (al menos por necesidad de Slots). **Phase 5 Digital Products** estará trabajando en colaboración con los Fabricantes de los Sistemas Relevantes al respecto. Hecha un vistazo por ahí para informarte mejor sobre este tema de las **Torres A1200**.

También anticipamos muchas más importantes innovaciones en este área - así mismo en cooperación con los mayores Desarrolladores de Software y Aliados que están ansiosos de elevar el Sistema y continuar ***el Sueño del AMIGA***. La meta final es producir un Sistema Operativo totalmente basado en el **PowerPC**.

Pero además de todo esto, aquí está tomando forma concreta un Proyecto Ambicioso. Este es un Proyecto que representa el mayor paso en Diseño Innovador y el cual está siendo implementado consistentemente utilizando todos los medios necesarios: Estamos orgullosos de presentaros el...

Proyecto de Actualización PowerPC para *AMIGA*:

—PowerUp-

AMIGA on line

Distribuidores de:
AMIGA Technologies

AMIGA on line
Apdo. 10093
07080 Palma de Mallorca
Teléfonos: Oficinas (Tel y Fax): 971 47 60 18
Info y Ventas: 989 68 59 59

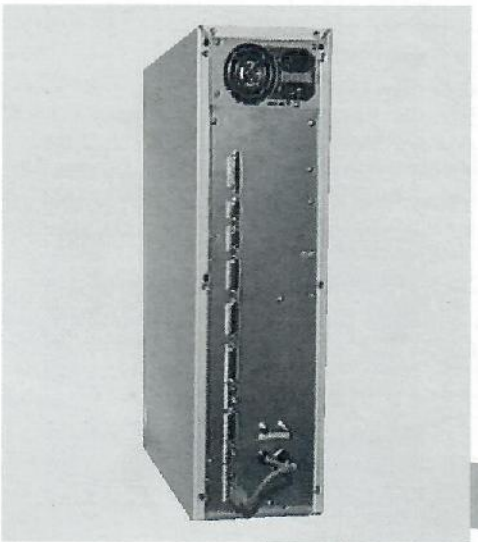
SUPER TORRE ACTIVITY

INCLUYE:

Caja Metálica, Teclado Español, Interfaz de Teclado, Fuente de Alimentación, Cable IDE con conexiones para Discos Duros de 2.5", 3.5" y CD-ROM, Disquetera Interna AMIGA de Doble Densidad (Alta Densidad opcional), Cables para Audio CD-ROM (salidas RCA), Ángulo de Sujección para Aceleradora, y lo más importante, con Manual Detallado en Castellano.

PRECIO 45.000 PTAS.
(IVA Incluido)

- **MEJORA LA ACTIVIDAD DE TU A1200**
- **EVITA LOS PROBLEMAS DE FALTA DE VENTILACIÓN**
- **INTEGRA TODO TU AMIGA POR MENOS DINERO**
- **6 SLOTS DE 5 1/4 (AQUÍ, SÍ CABE TODO)**
- **POSIBILIDAD DE COMPRAR SÓLO LA CAJA POR ÚNICAMENTE 15.517 + IVA (SERVIMOS CUALQUIER ELEMENTO POR SEPARADO)**



FÍJATE QUE ESTA CAJA ES METÁLICA Y ADEMÁS TIENE FUENTE, TECLADO ESPAÑOL, DISQUETERA EXTRA, CABLES PARA DISCOS DUROS Y CD-ROM, INCLUIDO EL DE AUDIO, QUE ES SENSIBLEMENTE MÁS GRANDE, Y TIENE EL MANUAL EN CASTELLANO.

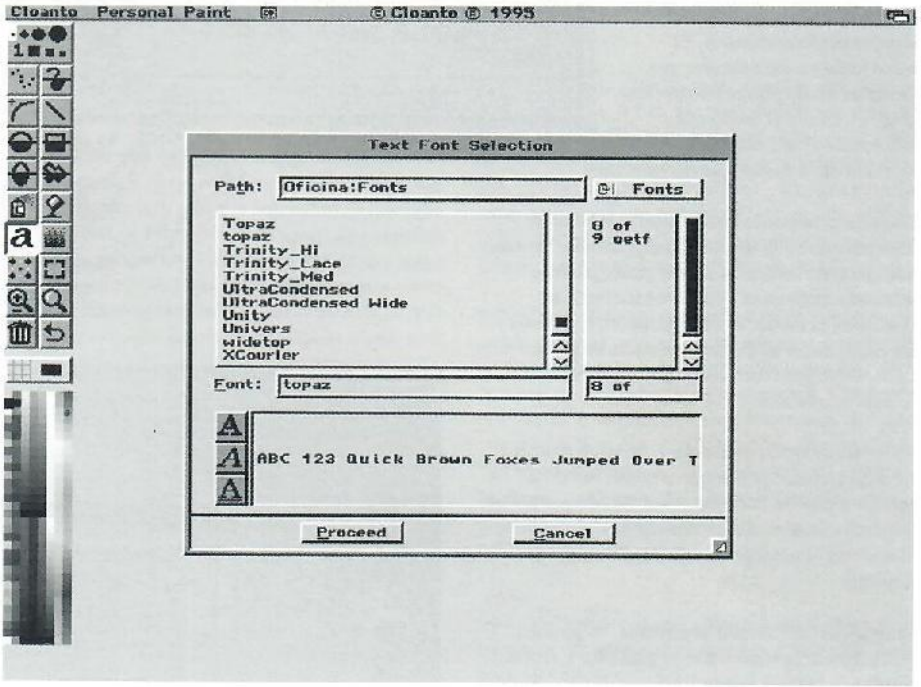
GRAFICOS

"Tutorial Personal Paint IV" por J.J. Sánchez

REVISIÓN EXTENDIDA SOBRE LAS UTILIDADES II

Texto:

Seleccionando este icono con el botón izquierdo, se activa el editor de texto: el cursor de texto se puede colocar en cualquier lugar del área de dibujo, donde una vez situado nos permitirá la introducción de texto mediante el teclado. Si pulsamos con el botón derecho aparece la ventana de selección de fuente.



El editor de texto:

El modo de edición empieza en el momento en que posicionamos el cursor en algún lugar de la pantalla (área de dibujo). Se suelta mediante el clic del botón izquierdo en el lugar deseado. En ese momento el cursor empieza a parpadear. Durante la escritura se puede cambiar el emplazamiento del cursor mediante el botón izquierdo, o se puede activar la utilidad de "mantener y mover" mediante el botón derecho.

El texto permanece en forma de cadena de caracteres editables, durante la edición y la reposición del cursor. Una vez finalizada la acción, el texto quedará emplazado en el lugar determinado en forma de gráfico normal y corriente. Este puede ser modificado más tarde como un simple dibujo.

El editor permite la utilización de las teclas usuales de edición: los CURSORES (con mayúsculas o no), para el desplazamiento del cursor, INTRO, para el punto y a parte, RETORNO, para reemplazar un carácter situado a la izquierda del cursor, BORRAR (Del), para borrar el caracter previo, Amiga + "v", para pegar texto previamente cortado o copiado.

Durante la edición se permite el cambio de fuente y de color. Utilizando el botón derecho, se puede mover el texto, y presionando ESCAPE (Esc) o seleccionando otra herramienta, se termina la sesión de edición.

Además de estas existen otras funciones, que no muchos editores disponen.

La ventana de selección de fuente:

Esta ventana se utiliza para la selección del tipo de fuente que necesitamos en el texto determinado. Si durante la edición cambiamos de fuente, la sesión inicial termina y comienza una nueva, con la nueva fuente (tipo de letra), en el lugar que se encuentra el cursor.

Una fuente es un conjunto de caracteres y símbolos específicos con diseños especiales y de tamaños propios. Las fuentes pueden ser el básico alfabeto rudimentario o una colección de cientos de símbolos.

Las fuentes de AMIGA pueden ser monocromadas o policromadas, y se almacenan en un mapa de bits o en forma de vector. Las fuentes vectoriales son fácilmente escalables, mucho más que las de mapa de bits (bitmap). Pero por otra parte, las de bitmap, dan mejores resultados y se aprecian mejor en tamaños pequeños. Personal Paint, puede manejar, escalar y cargar todos estos tipos de fuente.

La ventana de fuentes, es muy similar a las ventanas típicas de administración de ficheros. Hay una lista de fuentes que se pueden seleccionar mediante el botón izquierdo del ratón. Un recuadro a la derecha del nombre de la fuente nos muestra el tamaño disponible y los atributos. Un recuadro pequeño, debajo, nos muestra un ejemplo de la escritura con ese tipo de fuente (el ejemplo de texto, se puede modificar con unas preferencias que trataremos más adelante).

Los nombres de la fuentes por defecto (Topaz 8 , y Topaz 9, que están pregrabadas en la ROM) deben aparecer, si el directorio de fuentes seleccionado no contiene ninguna. Y algunas fuentes, también deben aparecer si están siendo utilizadas y almacenadas en los buffers de memoria del sistema.

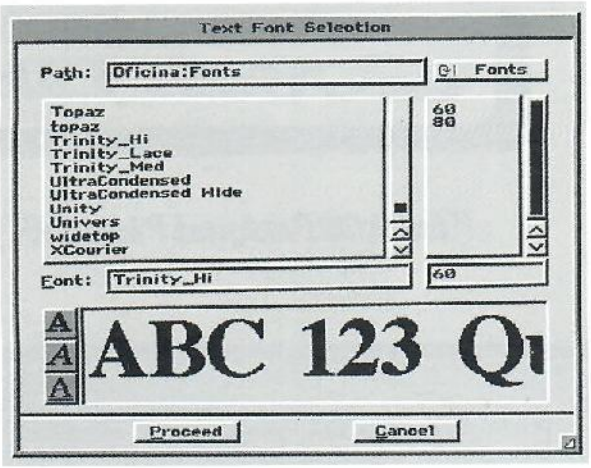
El nombre se puede seleccionar con el ratón, y el botón izquierdo, simplemente pulsando sobre la fuente deseada. Automáticamente se nos permite seleccionar el tamaño y el estilo de la fuente que queremos. También es posible editar toda esta información, escribiendo en los recuadros todo lo requerido. Esto nos puede ser útil si el tamaño de fuente y los atributos no están definidos como nosotros queremos o necesitamos. En estos casos el sistema operativo del AMIGA escalará la fuente o seleccionará la que más se aproxime. En versiones avanzadas sólo lo hará con las que tengan la opción de escalado especificada. El resultado de escalar una fuente al tamaño requerido es mucho mejor si la fuente es vectorial.

Los botoncitos de la izquierda están asociados con la negrita, la itálica y el sub-rayado de la fuente. Si la fuente que seleccionamos es vectorial, y ya tiene esos atributos generados, el estilo se

Carácter	Atributo
u	Sub-rayado (underline) no Soft Style
b	Negrita (bold) no Soft Style
i	Itálica (italic) no Soft Style
e	Expandida (expanded)
r	Derecha a izquierda (r-l)
f	Inclinación fijada (fixed pitch)
t	Puntos altos (tall dots)
w	Puntos finos (wide dots)
c	Fuente policromada (color font)
o	Fuente de la ROM (ROM font)
s	Fuente escalada (scaled font)
v	Fuente vectorial (vector font)

generará algorítmicamente, comunmente denominado (soft style, estilo suave). Estos tipos de atributos se deben seleccionar durante la edición del texto.

Los tipos de atributos, se añaden al tamaño en forma de letras. Cada una de las minúsculas está asociada a los atributos definidos por el sistema de atributos del AMIGA. Estas minúsculas son: A veces coinciden los atributos designados a una fuente, con algunos predeterminados. El procedimiento para escalar una fuente es añadiendo al tamaño la letra 's'. Ese es el modo que utilizaremos para obtener el escalado de la fuente que necesitemos.



Una fuente se puede ver de diferentes modos dependiendo de la resolución de pantalla. En una pantalla entrelazada, la fuente puede parecer aplastada, pero en el sistema operativo 2 o avanzado, el modo 's' corrige también, además del escalado, el modo de apariencia de la fuente. La 'v' sirve para reconocer inmediatamente las fuentes vectoriales.

En las fuentes policromadas, o simplemente de color, el ejemplo puede que no represente los colores reales de la fuente. Esto sucede porque no coincide exactamente el número de colores de la fuente con el número de colores del modo de pantalla.

Después de seleccionar una fuente, es posible, aún, cambiar la resolución de pantalla, y adaptar la paleta a la de la fuente.

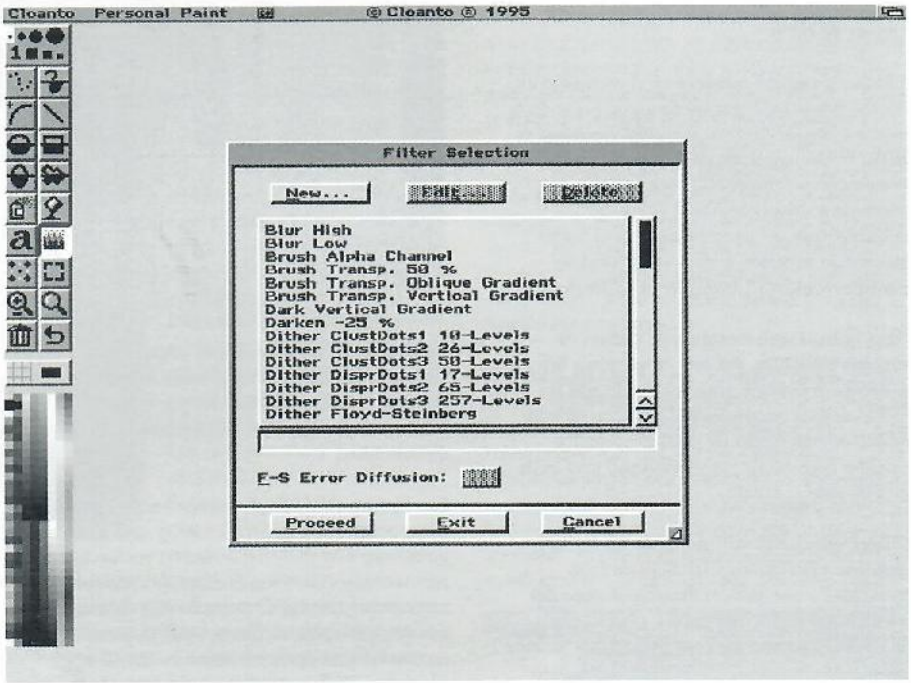
Los programas que modifican, añaden, o actualizan las fuentes del sistema operativo, dejan esa modificación escrita en unos ficheros del sistema. Pero existen programas que no marcan realmente esa información, que nos puede causar problemas en la edición. Comodore, en su tiempo, creó el Fix Fonts, que se puede ejecutar desde shell, escribiendo "fixFonts". El cual modifica y repara los cambios que se han producido en las fuentes disponibles.

El proceso de imagen:

Esta herramienta se utiliza para la variación, o aplicación de filtros de proceso a regiones de la imagen deseada. Con esta función es posible seleccionar un área con precisión, y aplicarle un tipo de filtro o efecto. Esto complementa las utilidades de aplicación a toda la imagen o a la brocha, además de la región determinada.

Cuando la herramienta se ha seleccionado con el botón izquierdo del ratón, se activa el modo de selección de área rectangular. El área se puede determinar presionando y arrastrando el puntero, desde el punto de orígen hasta el fin de la delimitación, donde se debe soltar el botón. Un segundo clic nos activa el modo de aplicación de efecto con la herramienta de dibujo libre. Esta trabaja de la misma forma que el dibujo libre relleno, explicado anteriormente. Si presionamos una tercera vez, nos aparece la

herramienta de aplicación de efecto mediante la brocha seleccionada, y el plano de transparencia adjunto (recordad que el plano transparente se delimita con la selección del color de fondo, el color que al recoger (cortar) una brocha aparece como transparente), en el lugar donde hacemos clic, el área de la brocha "no transparente" será el área donde se aplicará el efecto seleccionado.



Cuando la herramienta se selecciona con el botón drecho, o es la primera vez que la utilizamos en esa sesión, nos aparece la ventana de selección y edición de procesos.

Los filtros de proceso de imagen, como el Blur, nos son útiles para la delimitación del objeto, su suavización en un fundido entre el fondo y el nuevo objeto, como una brocha o un texto, o la suavización del objeto al margen del fondo, utilizando las máscaras de color (este modo nos permite hacer un color o los seleccionados, transparentes, en realidad los hace inmodificables, sobre ellos no podemos pintar. Por ejemplo, al hacer un círculo relleno, hacemos una máscara del fondo y aplicamos el Blur, en el círculo y sus bordes. Este quedará difuminado hacia el interior y bien delimitado de su entorno).

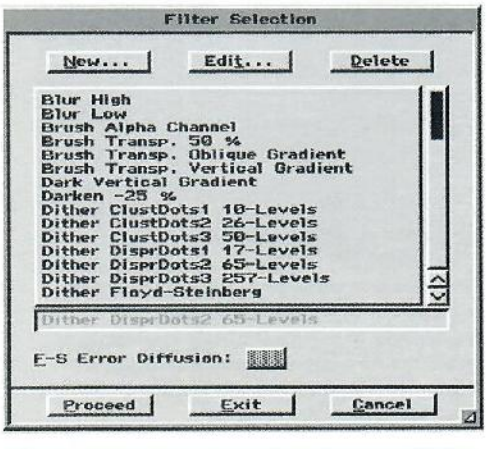
Un proceso de imagen se puede abortar presionando cualquier tecla del teclado. Una vez abortado, se puede utilizar la herramienta de UNDO (deshacer) para volver al paso anterior, a los cambios producidos por el inicio del efecto.

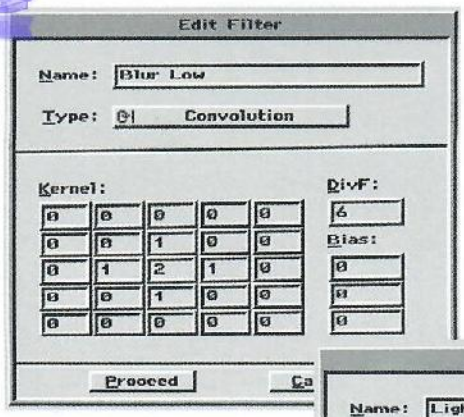
Selección de filtro:

El requester de la ventana sigue siendo el típico del administrador de ficheros. Nos permite además de la selección, la modificación de efectos predeterminados y la creación de nuevos. La lista es de los nombres de todos los efectos predeterminados. Los nuevos efectos que creamos se añaden automáticamente a la lista sin ningún tipo de modificación por nuestra parte. Para seleccionar y utilizar un efecto basta con hacer doble clic sobre el nombre del efecto deseado, o seleccionarlo con un clic y pulsar "proceed" (proceder).

Los botones "Edit" (editar) y "New" (nuevo) abren el requester de edición de filtros, para modificar uno ya creado o crear uno nuevo. "Delete" (borrar), borra el efecto seleccionado.

El **"Floyd-Steinberg error diffusion"** (suavizado del error de difusión), se utiliza para combinar los colores de la paleta hacia un color particular. Usualmente da transiciones suaves de color. Si este no se utiliza, el pixel viene determinado con el mejor color que encaje en la representación. Esta utilidad no está disponible en todos los tipos de filtros.





El botón de "Cancel" (cancelar) rehace los cambios producidos a los efectos y cancela la acción de filtro. "Exit" (salir) no produce efecto, pero mantiene los cambios producidos a las preferencias de los efectos predeterminados.

Edición de filtros:

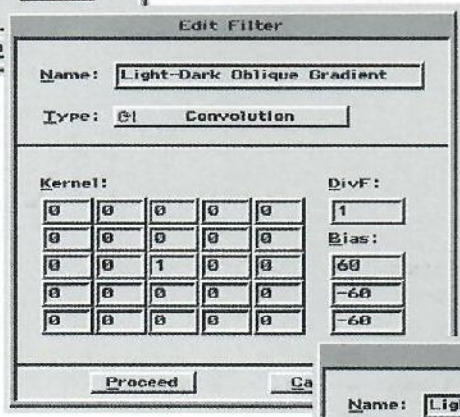
Los filtros nuevos y predeterminados se editan desde esta ventana. El **"Name"** (nombre) contiene el nombre del tipo de efecto que editamos, que puede contener hasta 40 caracteres.

Dependiendo del tipo de filtro, el significado del **"Kernel"** (semilla), **"Factor de división"**, y las **"Bias"**, varía. Presionando INTRO, o MAYUSCULAS + INTRO, nos desplaza hacia el siguiente factor o hacia el anterior.
"Convolution" sirve para aplicar "Blurs", modificar y refinar las imágenes.
Esta herramienta reemplaza el valor de un pixel con la suma de sus adyacentes, con valor aumentado mediante la multiplicación por un factor. Los factores de multiplicación se denominan "Kernel". La matriz de Kernel se desplaza por el área de la imagen. Para cada punto, se multiplican los valores RGB (Rojo, Verde y Azul) de cada píxel sobre si mismos. La suma de los productos se divide por el factor de división, añadido al valor de las Bias. Finalmente se emplaza el resultado en el centro de la matriz. El "Convolution" restituye valores erróneos (intensidades negativas, o valores mayores de 255) a los márgenes permitidos.

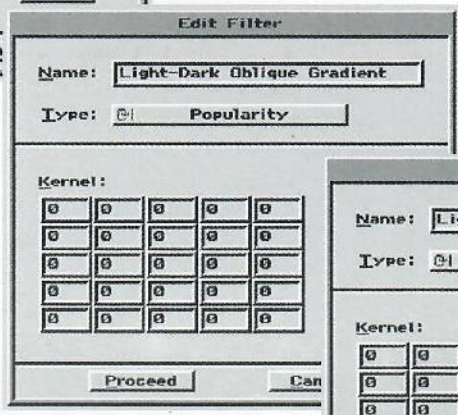
Si se selecciona un valor de división negativo, se utiliza el valor absoluto para el proceso (sin ningún tipo de signo). Este también aplica la tinta del color principal activado junto con su saturación, si el color de fondo coincide con el principal, al resultado del "Convolution".

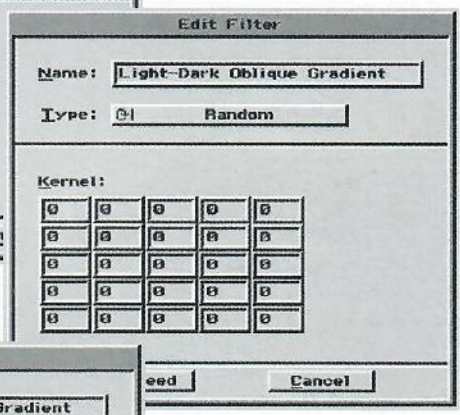
Los parámetros de Bias, tienen dos bases de modificación: Bias Delta X y Bias Delta Y. Las Bias + Delta X dan un valor efectivo a los píxels de mayor valor que se procesan, y las Bias + Delta Y, para los píxels con valores inferiores que se procesan.

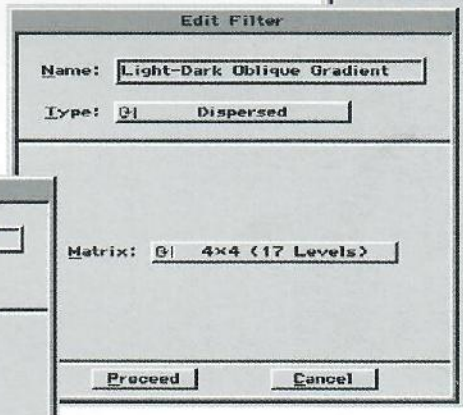
Los píxels que reciben valores intermedios, que se encuentran entre las Bias, y las Bias Delta X/Y, son los que se procesan primero. Para entender mejor este proceso, es bueno estudiar los efectos que produce la aplicación del **"Light-Dark Oblique Gradient"** (degradado oblicuo de claro a oscuro).
En el efecto **"Popularity"** (popularidad) se cuentan todos los píxels con valor distinto a 0, y se emplaza el más común en el centro de la matríz.

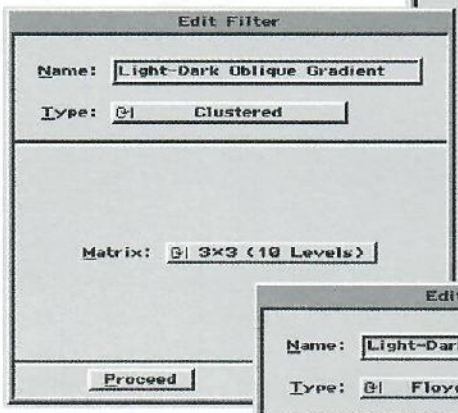


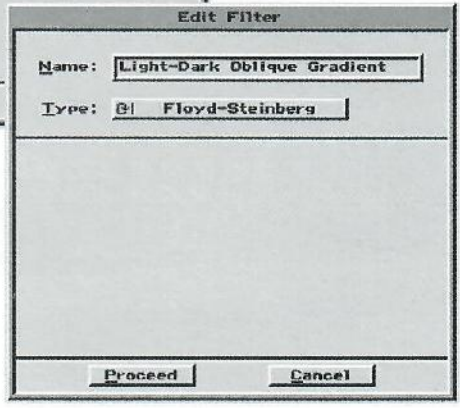
Los filtros de **"Random"** (aleatorio), utilizan el valor de Kernel (semilla) como los procesos de Popularity y Convolution, el centro es el pixel actual, pero los exteriores son variables, dependiendo de su valor en la matríz, los 0 no se cuentan, los 1 significan un único valor, y los 2 significan dobles posibilidades de resultado, y así hacia adelante.











Dispersión

1=matríz 4x4, 17 niveles
2=8x8, 65 niveles
3=16x16, 257 niveles

Atracción

1=3x3, 10 niveles
2=5x5, 26 niveles
3=16x16, 50 niveles

"Dispersión", **"Atracción"** y **"F-S"** (Floyd-Steinberg) trabajan todos en Blanco y Negro, o los colores de fondo y principal, en los filtros de conversión. Los dos primeros utilizan el valor del factor de división para determinar el tamaño de la matriz de suavizado.

La técnica de dispersión de puntos en suavizado (dispersed-dots) da buenos resultados en procesos de imagen de video, mientras que la aproximación (atracción, Clustered-dots) es mejor para imágenes de resoluciones más altas. El F-S utiliza la corrección del error de difusión. Asume que los colores de fondo y principal son blanco y negro, por eso entiende los brillos desde uno al otro y los renderiza según ese criterio. Pero algunas parejas de colores pueden producir efectos especiales.

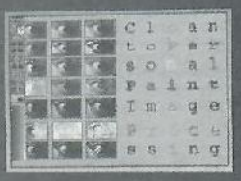
Los procesos de re-mapeado de Personal Paint, junto con el error de difusión, utilizan más que un simple valor (RGB) RVA, utilizan ese tipo de proceso mediante las intensidades de brillo, que aportan mejores resultados.

Después de este "rollo", en teoria, ya sabéis editar los tipos de efectos necesarios, y habéis entendido el porqué de la utilización de matrices, y la lentitud de los procesos, aunque parezcan simples. Espero que después de leer esto no dejéis el **PPaint** por imposible, sino que aumente vuestro interés por la imagen y la relación que hay entre las matemáticas y los resultados increibles de nuestro maravilloso ordenador AMIGA.

Un saludo de ***J.J***
y hasta la próxima.

Sácale toda la Magia a tu AMIGA

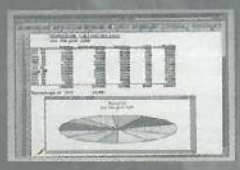
WORDWORTH 4 SE
Procesador de Textos



PERSONAL PAINT 6.4
Programa de Dibujo

DATASTORE v1.1
Base de Datos

PHOTOGENICS 1.1A
Retoque Fotográfico



TURBOCALC v3.5
Hoja de Cálculo

PINBALL MANÍAS
4 Máquinas Pinball

ORGANISER
Agenda electrónica

WHIZZ
Juego Plataformas

AMIGA
ORDINADORES

SOFTWARE

"Ayuda al Usuario I" por Daniel Avellá

Sistema Operativo AmigaDOS.

Antes de empezar, decir que esta sección no será solo teorica. Esta sección será para que, mientras vayáis leyendo, tengáis el ordenador a mano para practicar.

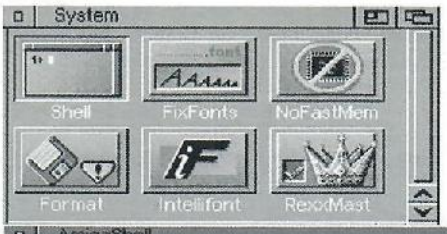
Saber manejar un ordenador no se limita solo a saber manejar un par de programas sencillos como: un procesador de textos o un programa de dibujo en 2D. Si no se sabe manejar un poco (por lo menos) el Sistema Operativo, nunca se podrá entender de forma correcta el funcionamiento del ordenador. Digo esto porque hay algunos usuarios (de otras plataformas, como por ejemplo el PC) que se limitan a comprarse el ordenador para usar solo un procesador de textos. Luego dicen que dominan a la perfección el tema de la informática. Si les dices que deben instalarse un programa "a mano" (creando un directorio en su disco duro y luego copiando todos los ficheros del disquete con el comando Copy) te responden: -Pero yo no se hacer eso! No puedo hacerlo. Es demasiado complicado. Esos usuarios no quieren aprender estas cosas. Entonces no sabrán manejar nunca un ordenador.

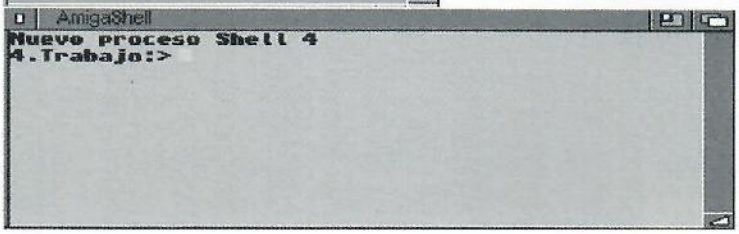
Si queréis saber más cosas sobre vuestro ordenador y cómo darle órdenes, no dejéis de leer esta sección.

Vamos a empezar.

En esta primera parte, vamos a aprender a manejar un Shell (ventana en donde se introducen comandos como: **Dir, Copy, Makedir, Format,** etc, etc...).

*Encended vuestro ordenador.
*Una vez tenéis el Workbench en pantalla, abrid vuestro icono del disco de arranque.
*Abrid el cajón **System**. Dentro veréis un icono que se llama **Shell**. Cliquear dos veces sobre este.





Ahora ha salido una ventana de título AmigaShell. Dentro de esta hay escrita la siguiente linea:

4.Trabajo:>

Esto significa que el ordenador está esperando a que introduzcas alguna orden.Te encuentras en el directorio "raiz" de tu disco de nombre **Trabajo:** (Nombre que he puesto como ejemplo porque no se cómo se llama el disco de cada uno de los usuarios). El número **4** indica el número de procesos **Shell** que se están utilizando. Puede que vosotros tengáis otro número. No le prestéis mucha atención a este número, no es importante.

Ahora vamos a pedir un listado de ficheros y directorios que hay en el directorio raiz del disco Trabajo: Escribe esto:

Dir [RETURN]

El ordenador sacará en pantalla una lista de directorios y ficheros que hay en ese disco o directorio.

Vamos a cambiar de directorio. Nos vamos al directorio (cajón) **Devs** y a un subdirectorio llamado **DOSDrivers**:

Cd devs/dosdrivers [RETURN]
Dir [RETURN]

*Con el comando **Cd** podemos movernos al directorio o subdirectorio que nos de la gana.
*Con el comando **Dir** tenemos una información exacta de los directorios y ficheros que hay en el directorio donde estamos.

Ahora la linea informativa de la ventana Shell dice:

Si queremos volver al directorio raiz (Root Dir) sin necesidad de escribir dos veces esto,

Cd / [RETURN] **volver un directorio atrás*
Cd / [RETURN] * " " " "

podemos escribir esto directamente:

Cd // [RETURN]

Ahora hemos vuelto al directorio raiz del disco llamado **Trabajo**.

El indicador dice:

4.Trabajo:>

Hasta aquí esta parte de cambios de directorio. Ahora vamos a aprender a copiar ficheros con el comando **Copy**. Para hacer la prueba, copiaremos un fichero en la RAM.

Antes de todo debéis saber que a los nombres de los discos se les debe poner los dos puntos al final del nombre (SIEMPRE). Ejemplos:

Trabajo:
Ram:
Juegos:
Work:

*NOTA:*A vuestro disco de arranque del sistema tambien le podeis llamar* **Sys:** Ejemplo:

Dir sys: [RETURN]

Entremos en el directorio **Utilities** (Utilidades):

Cd Utilities [RETURN]

Ahora el indicador dice:

Queremos saber que ficheros hay en ese directorio:

Dir [RETURN]

Ahora tenemos una lista de lo que hay en **Utilities** (Utilidades). Vamos a copiar dos ficheros:

Copy Multiview ram: [RETURN]
(Copia el programa Multiview al disco Ram)

Copy Multiview.info ram: [RETURN]
(Copia el icono del programa al disco Ram)

La verdad es que así tenemos que escribir mucho. Vamos a borrar lo que hemos copiado en el disco **Ram:**

Delete ram:Multiview [RETURN]
Delete ram:Multiview..info [RETURN]

Con este método de borrar también tenemos que escribir mucho. Ahora volvamos a copiar los dos ficheros de una forma más rápida:

Copy Multiview Multiview.info ram: [RETURN]

Como veis, los dos ficheros (el **Multiview** y su icono **Multiview.info**) se han copiado sin necesidad de escribir dos veces **Copy**. Para ver si se han copiado escribe:

Dir ram: [RETURN]

Ahora vamos a borrarlo de la **ram** pero de la misma forma que con el Copy:

Delete ram:Multiview ram:multiview.info [RETURN]

Notaréis que escribo "**ram:multiview**" y no "**multiview**".

Eso es porque nos encontramos dentro del directorio **Utilities** y si escribiese "**delete multiview**" se borraria el fichero original, el que está en el directorio **Utilities**, no el copiado al disco **Ram**.

En vuestro directorio del disco/disco duro de arranque, hay un cajón (directorio) que se llama **C**. En este directorio están todos los comandos del Sistema Operativo. Como ya habréis visto, también existe un comando llamado **Protect**. Este comando sirve para proteger ficheros.

Las opciones más comunes son:

-Hacer que el fichero sea Leible (Readable)
-Hacer que el fichero sea Escribible (Writeable)
-Hacer que el fichero sea Ejecutable (Executable)
-Hacer que el fichero este Protegido (o no) contra borrado (Deletable)
-Hacer que ese fichero sea entendido por el Sistema como un Script

Estas son las más corrientes. Por el momento ya valen.

Como los nuevos usuarios de Amiga tienen problemas con el borrado de ficheros, dado que por "arte de magia" algunos borran el **Startup-Sequence** (fichero sin el cual el ordenador no arranca el Workbench), vamos a dedicarnos a explicar cómo proteger ficheros contra borrado. Nuestro ejemplo va a ser con el **Startup-Sequence**.

Cambiemos al directorio **S** de nuestro disco de arranque, donde se encuentra el fichero **Startup-Sequence**. Ejemplo:

Cd Trabajo:S [RETURN]

O lo que és lo mismo:

Cd Sys:S

El indicador debe poner:

Para asegurarnos que el fichero está ahí escribimos:

Dir [RETURN]

Una vez lo vemos, vamos a proceder a protegerlo de manera que no se pueda borrar ni queriendo. Escribamos:

Protect Startup-Sequence -d [RETURN]

Ahora el fichero **Startup-Sequence** está protegido contra borrado.

*Descripción de lo que hemos escrito:

- **Protect**, *es el comando.*
- **Startup-Sequence**, *es el nombre de el fichero que queremos proteger.*
- la opción **-d** (menos d), *significa que proteja el fichero contra borrado.* **d=deletable.** Por lo tanto, **-** (menos) **d** (deletable), *significa que le quitamos al fichero su condición de borrable.*

La prueba que vamos a hacer de intentar borrarlo, la haremos en la **Ram**. Primero debemos copiar el fichero al disco **Ram**.

Copy Startup-Sequence ram: [RETURN]
-(Copiando fichero al disco Ram)

Cd ram: [RETURN]
-(Cambiando al directorio raiz del disco Ram)

Dir [RETURN]
-(Vemos los ficheros y directorios que hay en el disco Ram)

Ahora intentaremos borrar el fichero: (No os preocupéis, nos encontramos en la **ram:** y vamos a hacer la prueba con el fichero antes copiado).

Delete Startup-Sequence [RETURN]

El ordenador os debe responder con este mensaje:

Startup-Sequence Not Deleted: objeto protegido contra borrado.

En el caso que en vuestro ordenador no salgan los mensajes en Español, saldrá este mensaje:

Startup-Sequence Not Deleted: object is protected from deletion.

Nada, ahora no hay manera posible de borrarlo si no se desprotege de nuevo.

De esta manera ya tenéis protegido contra borrado el fichero **Startup-Sequence** que se encuentra en el directorio **S**.

Es un fichero esencial por tanto lo mejor es no volver a desprotegerlo. Así os ahorraréis dolores de cabeza.

De todas formas, en el próximo número de la revista os explicaré por encima cómo volver a desproteger los ficheros antes protegidos. Por supuesto, no vamos a hacer las pruebas con el fichero **Startup-Sequence.**

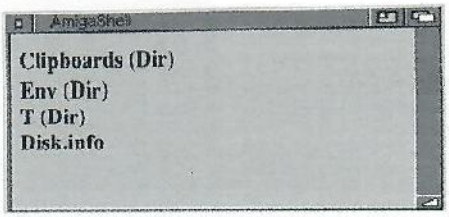
¡Atención con el comando Delete! No lo uséis si no estáis seguros de cómo funciona y de cuáles son sus opciones.En el próximo artículo también os contaré todos los "secretos" de este comando. ¡Claro que todos sabemos que el comando Delete sirve para borrar ficheros!

De toda formas hay que decir que la mayoria de los comandos necesitan sus opciones y un fichero o directorio donde actuar. Ejemplo:

Dir sys: [RETURN]
-(Primero se escribe el comando y luego el nombre del directorio a listar).

La linea que viene a continuación listará los ficheros y directorios del Disco **Ram:**

Dir ram: [RETURN]
-el ordenador nos da esta lista de ficheros (más o -menos):



Todos sabemos que el directorio **Env** no está vacio. Pero si queremos ver todos los ficheros, directorios y subdirectorios del Disco **Ram**, existe una opción para el comando **Dir**. Esta opción es **ALL** (TODO). Escribamos esto:

Dir ram: ALL [RETURN]
-(El ordenador os da una lista completa de los -directorios y subdirectorios en el Disco Ram)

Como podéis ver, entre el nombre de disco, en este caso, **ram:** y la opción **ALL** dejo un espacio. Esto es para que el ordenador entienda que se trata de una opción del comando y no de un fichero o directorio. Si escribiéramos esto:

Dir ram:ALL [RETURN]

El comado **Dir** intentaria darte una lista de ficheros de un directorio en el Disco **Ram** llamado **ALL**.

Como podéis ver, manejar el sistema operativo no es tan difícil. Incluso, a veces, puede resultar entretenido trabajar con el **AmigaDOS** sin necesidad de cargar el famoso ***Directory Opus***. Los que tengáis el ***Directory Opus*** y seáis "novatos" en el mundo de los ordenadores, mi recomendación es que no lo uséis mucho. Al menos no lo uséis siempre. Si queréis copiar ficheros o crear directorios, también podéis hacerlo desde una ventana **Shell** con los comandos **Copy** (Copiar) y **Makedir** (CrearDirectorio).

Hay que practicar más con el **AmigaDOS**. No queremos que os convirtais en unos usuarios clónicos como lo son los usuarios del PC, que (algunos y no son pocos) tienen un coeficiente intelectual 0. Es broma...

Hablando más en serio. Creo que si llegáis a manejar, aunque sea un poco, el Sistema Operativo, tendréis mucho terreno ganado con vuestro ordenador. Empezaréis a entenderlo mejor y vuestro conocimiento os sacará de situaciones engorrosas con muchos programas.

Hasta el próximo artículo se despide el Amiguero:

Dani Avellà

No más PC's !!!!!!!!
Güindous = estafa
Amiga forever!!!!!!!

Barcelona 11-11-1996

BOGRATS
Un enredo de difícil resolución
BURNOUT
Donde sólo puede ander el mejor
VULCAN Software
Ha entrado en contacto con
AMIGA Agora
Para ofreceros a través de estas vuestras páginas
!!! EN EXCLUSIVA !!!
Su fantástico Software de Entretenimiento
VULCAN
SOFTWARE
Aquí tenéis una
Primera Muestra de
los fenomenales Juegos
que empezaremos a comentar
en los próximos números de Agora
en una Nueva Sección que llamaremos:
Agora Park
HELL Pigs
Vamos a patear algunos traseros

UTILIDADES

"Directory Opus 5.0" por Xavi Tolentino

TUTORIAL IV

Bien, este será el último capítulo del tutorial del **Directory Opus V**, pues creo que habiendo explicado por encima cómo se utiliza, no hace falta entrar en temas más concretos, pues como ya habréis comprobado, es un programa muy sencillo de utilizar, tan sencillo como el mismo **Workbench.**

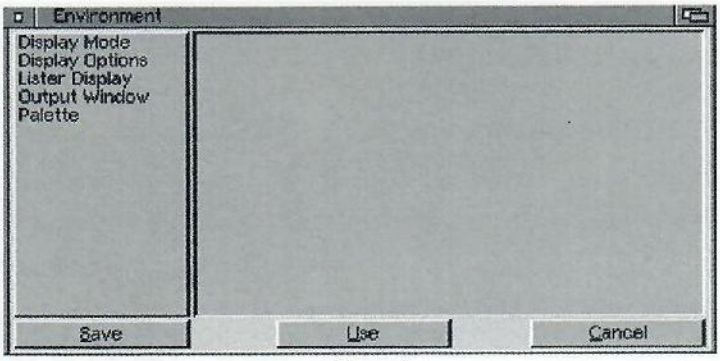


Figura 1

Bueno pues como es el último capítulo, explicaré cómo poner "bonito" nuestro **DirOpus V**, es decir configurarlo a nuestro gusto.

Primero nos vamos al menú **Settings**, y elegimos en la opción ***Environment*** el apartado que pone ***Edit...*** Una vez hecho esto nos aparece una ventana (fig. 1) llamada **Environment**, con diferentes opciones. Seguidamente voy a explicar cada una de estas opciones:

Display Mode (fig. 2):

Esta opción nos da la posibilidad de elegir el modo de pantalla que queremos utilizar en nuestro **DirOpus V**, así como la cantidad de colores que vamos a utilizar. También podemos elegir el tamaño total de la pantalla, osea, en una pantalla de un máximo de 640x512, podemos hacer que sea de 2000x1000, aunque solo veamos 640x512 píxels, el resto de la pantalla se desplazará hasta su límite. El número máximo de colores dependerá del tipo de ordenador que estemos utilizando y también de la memoria de que dispongamos en nuestro equipo.

*Para que el **DirOpus V** aparezca en la misma pantalla que el **Workbench**, debemos elegir ***Workbench: Use***.

*Si lo que queremos es que aparezca en otra pantalla nueva, pero con las mismas características que las del **Workbench**, tendremos que elegir ***Workbench: Clone.***

El resto de tipos de resolución dependerán directamente del monitor que estemos usando, pues no es muy recomendable elegir una resolución **DblPAL** en un **1084S**, así que todas aquellas resoluciones que no sean **PAL** a secas, sólo se alcanzan con monitores **Multisync**, como el **M1438S.**

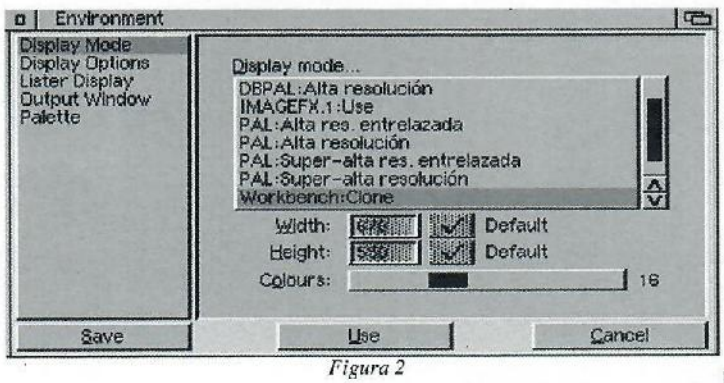


Figura 2

Display Options (fig. 3):

****Backdrop Pattern...:*** Es para elegir un gráfico y colocarlo como fondo de nuestra pantalla del **DirOpus V.**

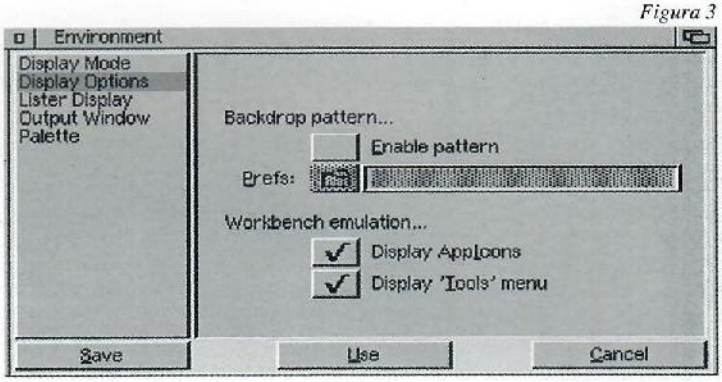
****Display AppIcon...:*** Para visualizar iconos del tipo **AppIcon**, como el que lleva la versión 8.04 del **Virus Checker**, es decir aquél icono que en el caso del **Virus Checker** escanea todo lo que le "eches" encima.

****Display Tools Menu...:*** Pues eso mismo, visualiza el menú de **Herramientas.**

Lister Display (fig. 4):

Nos da la oportunidad de cambiar el color de la **font** para cada caso: podemos tener un color para los ficheros, otro para los directorios, dispositivos, etc... También podemos elegir el tipo de **font** que usaremos en general.

Figura 3



Output Window (fig. 5):

Con esto podemos definir el tamaño y la posición que deseemos para la ventana de salida del **DirOpus V**, ya sabéis, esa ventana en que nos sale información según el proceso que estemos haciendo (descompresión de un fichero LZX...).

*Podemos cambiar el título de esa ventana, y eligiendo la opción ***set***, nos aparece una ventana (fig. 6), que la moveremos y le daremos tamaño a nuestro gusto, y en la posición en que la dejemos, será como nos aparecerá en nuestro **DirOpus V.**

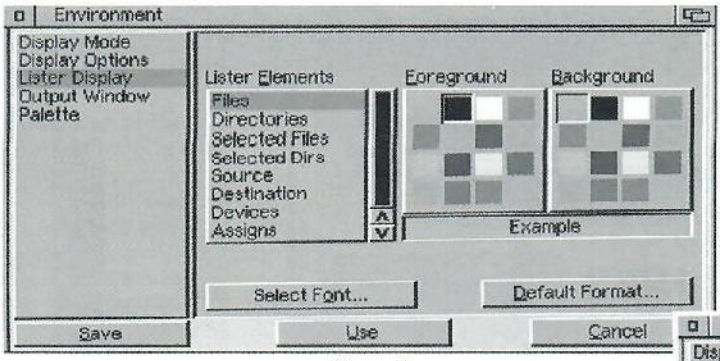


Figura 4

Palette (fig. 7):

Nos aparece un "slider" con el ***User pens***, es para elegir el número de colores de usuario (por decirlo de una forma). También aparece la paleta actual de colores, que podremos modificar a nuestro gusto.

Disponemos también del botón ***Reset***, para dejar con los colores que teníamos por defecto, y con otro botón llamado ***GrabWB***, que lo único que hace es pasar los colores que tengamos en el **Workbench** a nuestro **DirOpusV.**

Una vez lo hayáis configurado todo, no lo grabéis, simplemente pulsad el botón ***use***, así podréis ver cómo os queda lo que habéis hecho, y si os gusta, entrad nuevamente al **Environment**, y ya podéis grabar lo que habéis hecho.

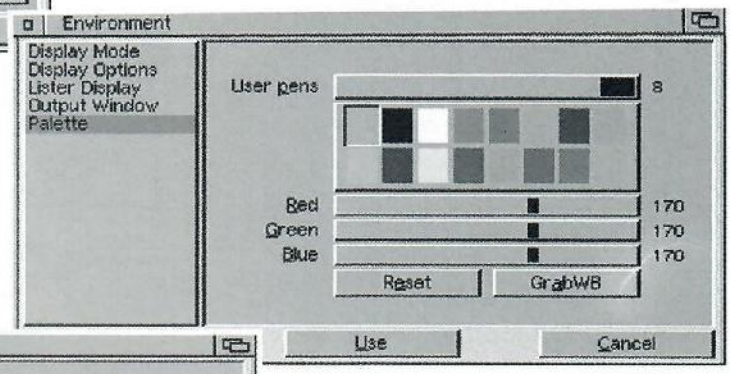


Figura 7

Para hacer otras pequeñas configuraciones, como puede ser:

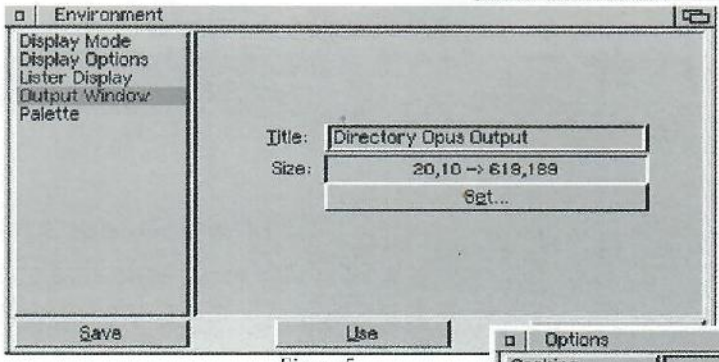


Figura 5

•Adaptar el modo en que sale la fecha, o la hora, tenéis que ir a la sección **Settings**, ***Options*** y como en el caso anterior, ***Edit.***

Nos aparece una nueva pantalla (Fig. 8) y elegimos la opción ***Locale***, vemos que hay cuatro formas diferentes de presentar la fecha:

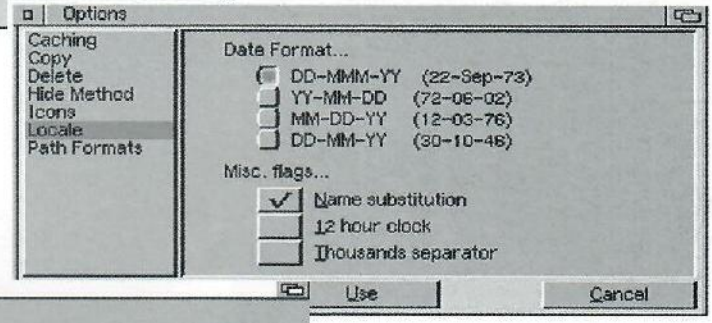
- **Día-Mes**(en letras)**-Año,**
- **Año-Mes** (en números)**-Día,**
- **Mes** (en números)**-Día-Año,**

y finalmente

- **Día-Mes** (en números)**-Año.**

Elegid el que más os convenga.

Figura 8



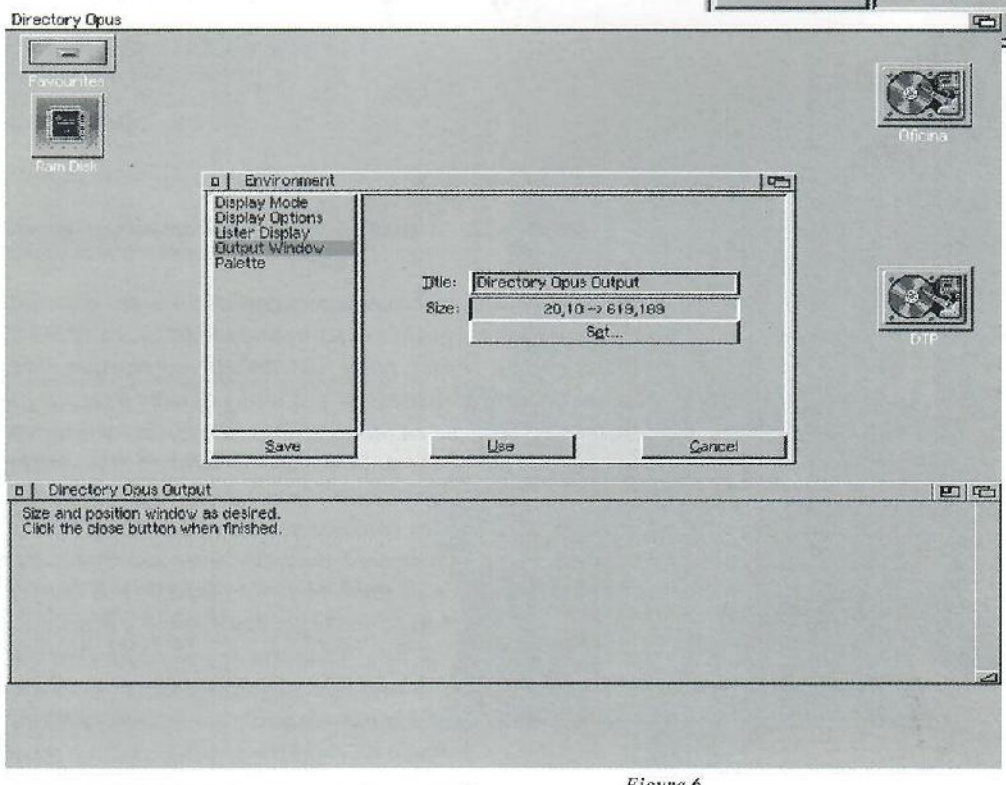


Figura 6

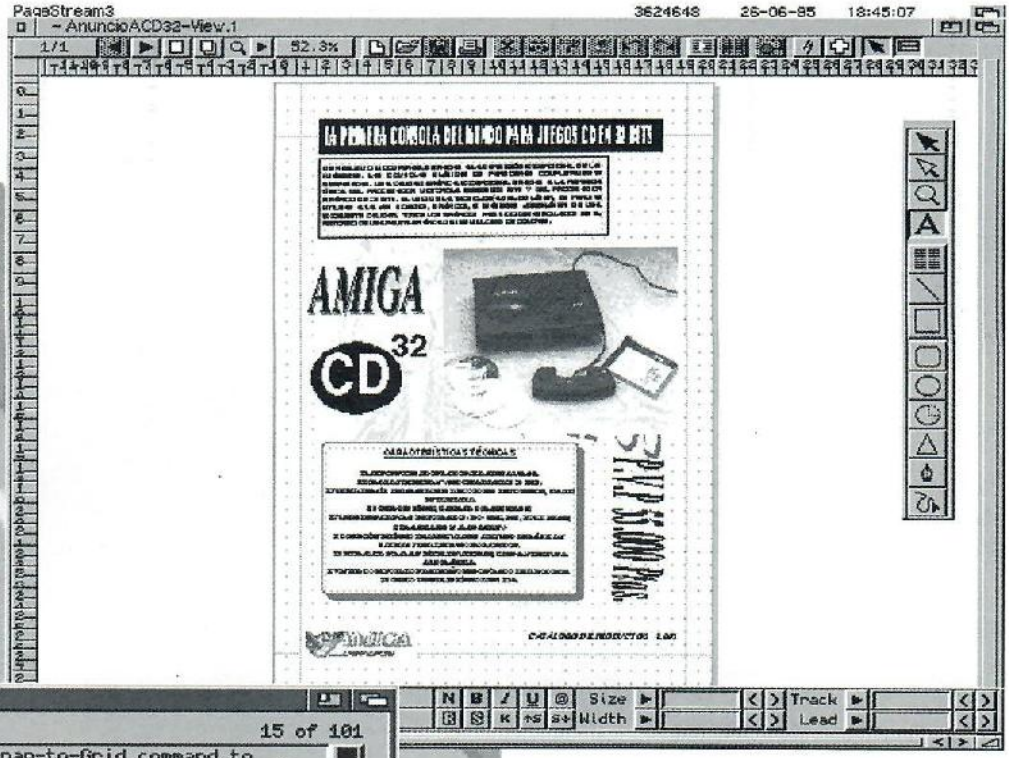
Para elegir el modo de **reloj (12 o 24 horas)** tendréis que elegir en la sección **Locale** el apartado de ***Misc. Flags.***. la opción ***12 hour clock.***

Pues ya está, esto es el final de este mini tutorial que os ha acompañado durante unos cuantos números de ***Amiga Agora***, y recordad que cualquier duda que tengáis, sólo la tenéis que hacer llegar a la dirección de la revista, y yo ya me encargaré de aclarar lo que sea (siempre que sea posible claro)

.....VOLVERÉ....(JA!JA!JA)

Xavi ;-)

¡¡ CAMBIARÁ TU FORMA DE PENSAR SOBRE LA PUBLICIDAD !!

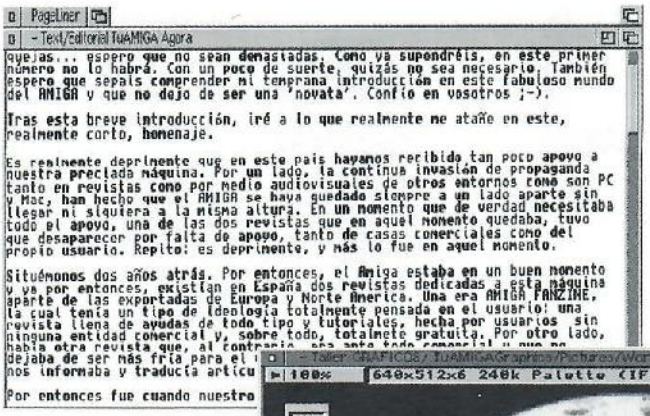


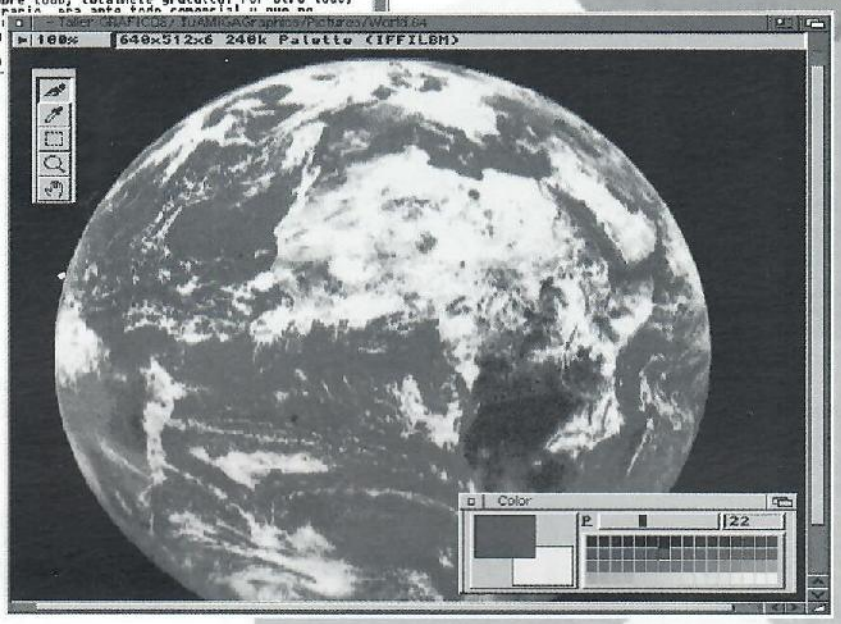
El PageStream 3.0 de Soft-Logik es el más avanzado programa de Publicidad del mundo. Te permite un preciso control sobre todos los aspectos de pantalla de trabajo, desde la elección de tipos de fonts hasta la edición de gráficos. PageStream 3.0 hace más fácil conseguir resultados totalmente profesionales.

Soft-Logik PageStream

OPCIONES:

** Control preciso tipográfico, incluyendo poderosos estilos de rotación.*
** Importación y exportación de texto y gráficos en formatos AMIGA, PC y MAC.*
** Dibujo de cajas, líneas, elipses, polígonos, poliedros y trazado libre.*
** Texto flotante automático alrededor de gráficos y objetos irregulares.*
** Utilización de Fonts en formatos PostScript, Compugráfica. IntelliFont y PageStream (más de 60 Fonts incluidas en el paquete).*
** Drop caps automáticos y parágrafos alineados.*
** Paleta de Edición para cambios precisos de texto y gráficos.*
** Proceso de separación de colores. Impresión para impresoras matriciales, Inyección de tinta, láser y montadoras de imagen*
** Rellenados gradual, radial y moldeado.*
** Soporte de color PANTONE®.*
** Incluye el programa BME 2.0 para retoque, conversión y autotraceado de gráficos.*
** Incluye el Editor de Textos PageLiner 2.0 para la introdución y corrección de textos.*
** Ayuda en contexto-sensitivo, paso a paso.*
** Total soporte AGA.*





REQUERIMIENTOS DE SISTEMA

Cualquier ordenador AMIGA con AmigaDOS 3.0 o superior, 4MB de RAM, y 5MB de espacio en el Disco Duro.

UNA SOLUCIÓN TOTAL EN PUBLICIDAD

Todas las herramientas que necesitas para empeza a crear tus páginas están incluidas con PageStream 3.0.
El BME 2.0 es usado para retocar gráficos y el PageLiner 2.0 para introducir y editar rápidamente el texto.
Selecciona y escoge entre más de 60 Fonts incluidas y gran variedad de Clip-Art cuando diseñes tus páginas con PageStream 3.0.

DISTRIBUIDO POR:

AMIGA ORDINADORS

POTENCIA SUFICIENTE PARA CUALQUIER PROYECTO

PageStream 3.0 tiene todas las opciones que necesitas para crear cualquier tipo de documentos,incluyendo periódicos, reportajes, libros y anuncios como este. Tanto si tienes una impresora en B/N como en Color. PageStream hace todo el trabajo.

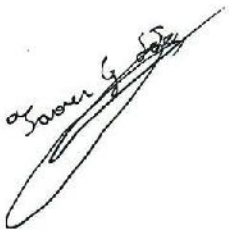
COMPATIBILIDAD CON EL MUNDO DeskTop Publishing

Con PageStream 3.0, tienes la posibilidad de intercambiar texto y gráficos con otros programas. Puedes importar texto formateado desde el Procesador de Textos Windows, editarlo y salvarlo para usarlo con un programa de AMIGA, o bien, importar un gráfico de AMIGA y exportarlo en formato Macintosh.

EL LÍDER EN DTP AMIGA

La revista AMIGA WORLD ha dicho: "El PageStream es el mejor" y la revista AMIGA USER Internacional añade que "el PageStream es, con mucho, el mejor desarrollador en AMIGA". Para resultados profesionales y precisos elige sin dudarlo este gran programa: PageStream 3.0.

Curso de ANSI C (V) por Javier G.Lete



ESTRUCTURAS (como pueden ser las del Guggenejem)

En la vida real, se guardan varios tipos de datos bajo un mismo concepto, como puede ser un fichero de clientes.

Actualmente, si quisiéramos guardar los datos de un cliente, deberíamos crear una variable para cada tipo de dato (int para la edad, un array de char para nombre y apellidos, etc).

Por suerte, y lógica, el lenguaje C está bien provisto de un sistema para guardar registros, llamado ESTRUCTURAS.

Veamos un ejemplo (listado 25)::

```
#include <stdlib.h>
```

Para la función atol.

```
struct s_fecha
{
        int dia;
        int mes;
        int ano;
};
```

No olvidar nunca el punto y coma, ya que se pueden producir errores realmente extraños.

Declaramos una eSTRUCTura que sirva para contener los datos correspondientes a una fecha: día, mes y ano (con perdón, pero es que los angloparlantes no pensaron en que la gente podía utilizar más letras que las de su alfabeto) los tres tipo entero.

Lo importante a entender es que esto es un esqueleto, que todavía de por sí no se puede utilizar directamente.

```
struct s_cliente
{
        unsigned long int num;
        char nombre[80];
        char sexo;
        struct s_fecha fecha_nac;
        struct s_fecha fecha_ins;
};
```

Este otro "esqueleto", sirve para guardar los datos de los clientes. Fijaros en que se utiliza el propio esquema de la estructura s_fecha para las fechas de nacimiento e inscripción.

```
char buffer[80];
```

Utilizamos esta variable a nivel global para propósitos generales que se verán más adelante.

```
struct s_cliente cliente;
```

Aquí "damos cuerpo" al "esqueleto" s_cliente. La variable cliente, es una variable de tipo estructura s_cliente.

```
printf("Número de cliente: ");
```

Mostramos la petición de número de cliente.

```
gets(buffer);
```

Cogemos el número de cliente en la variable buffer como un texto.

```
cliente.num = atol(buffer);
```

Convertimos buffer de texto a long con la función atol (ascii to long) y lo guardamos en el primer miembro de la estructura tipo s_cliente en la variable cliente, es decir, el número de cliente.

En fin, resumiendo, cambiamos el valor del número de cliente, y accedemos a él por cliente.num, es decir, variable cliente, y miembro num.

```
gets(cliente.nombre);
```

Tomamos el valor del nombre de cliente directamente en su sitio correspondiente.

```
scanf("%c", &cliente.sexo);
```

Idem con el sexo. Como se puede observar, las variables de estructuras se tratan de la misma forma que las variables normales.

```
scanf("%d/%d/%d", &cliente.fecha_nac.dia,
&cliente.fecha_nac.mes, &cliente.fecha_nac.ano);
```

Tomamos los datos de la fecha de nacimiento, de la forma d/m/a.

Como son estructuras dentro de estructuras, se debe poner el "camino" para llegar al dato concreto.

```
scanf("%d/%d/%d", &cliente.fecha_ins.dia,
&cliente.fecha_ins.mes, &cliente.fecha_ins.ano);
```

Igual que la anterior.

```
printf("Número de cliente: %lu\n", cliente.num);
```

Mostramos el número de cliente introducido, y como es unsigned long, lo especificamos en la plantilla de printf con %lu.

Creo que el resto ya es autoexplicativo por lo que seguiremos adelante.

Hay una palabra reservada que algunos utilizan con las struct, que es typedef.

Gracias a ella se pueden definir tipos de datos nuevos, a través de los anteriores.

De hecho, en el Amiga se utilizan para homogeneizar los tipos no siempre iguales int (porque según qué compilador, varía su tamaño), y otros.

Un ejemplo de definición de tipo de datos podría ser esto:

```
typedef char BYTE;
```

Con esto podemos definir una variable de tipo de datos BYTE:

```
BYTE variable;
```

será equivalente a:

```
char variable;
```

Esto también se puede hacer con las estructuras, y puede resultar cómodo según cada cual.

Veamos un pequeño ejemplo (listado 26):

```
struct s_fecha
{
        int dia;
```

```
/* Listado 25 */

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

struct s_fecha
{
     int dia;
     int mes;
     int ano;
};

struct s_cliente
{
     unsigned long int num;
     char nombre[80];
     char sexo;
     struct s_fecha fecha_nac;
     struct s_fecha fecha_ins;
};

char buffer[80];

main()
{
     struct s_cliente cliente;

     printf("Número de cliente: ");
     gets(buffer);
     cliente.num = atol(buffer);
     printf("Nombre: ");
     gets(cliente.nombre);
     printf("Sexo: ");
     scanf("%c", &cliente.sexo);
     printf("Fecha de nacimiento: ");
     scanf("%d/%d/%d", &cliente.fecha_nac.dia, &cliente.fecha_nac.mes,
&cliente.fecha_nac.ano);
     printf("Fecha de inscripción: ");
     scanf("%c/%d/f%d", &cliente.fecha_ins.dia, &cliente.fecha_ins.mes,
&cliente.fecha_ins.ano);

     putchar('\n');

     printf("Número de cliente: %lu\n", cliente.num);
     printf("Nombre: %s\n", cliente.nombre);
     printf("Sexo: %c\n", cliente.sexo);
     printf("Fecha de nacimiento: %d/%d/%d\n", cliente.fecha_nac.dia,
cliente.fecha_nac.mes, cliente.fecha_nac.ano);
     printf("Fecha de inscripción: %d/%d/%d\n", cliente.fecha_ins.dia,
cliente.fecha_ins.mes, cliente.fecha_ins.ano);
}
```

ERROR COMÚN: Olvidar el punto y coma en la declaración de la struct

RESULTADO: El compilador piensa que continúa la declaración de la estructura, y da error por exceso de tipos al compilar

```
/* Listado 26 */

#include <stdio.h>

struct s_fecha
{
     int dia;
     int mes;
     int ano;
} v_fecha;

typedef struct s_fecha t_fecha;

main()
{
     t_fecha fecha;

     fecha.ano = 96;
     fecha.mes = 12;
     fecha.dia = 1;

     v_fecha.dia = 1;
     v_fecha.ano = 3;
     v_fecha.mes = 2;

     printf("fecha = %d/%d/%d; v_fecha = %d/%d/%d\n", fecha.dia, fecha.mes, fecha.ano, v_fecha.dia, v_fecha.mes, v_fecha.ano);
}
```

```
        int mes;
        int ano;
} v_fecha;
```

Ya de paso, añadimos un pequeño detalle, y es que al mismo tiempo que se define una estructura (s_fecha), se puede crear una variable tipo dicha estructura (v_fecha).

Esto anterior, es equivalente a la definición hecha en el anterior ejemplo de la variable fecha.

```
typedef struct s_fecha t_fecha;
```

Aquí definimos un tipo t_fecha que será equivalente a struct s_fecha.

```
t_fecha fecha;
```

Como se puede comprobar, definimos una variable fecha a partir del tipo t_fecha (equivalente a struct s_fecha).

```
fecha.ano = 96;
fecha.mes = 12;
fecha.dia = 1;
```

Ponemos la fecha de hoy... (debo encontrar más tiempo para hacer este curso...) ;-)

ERROR COMUN: Confundir a[x].b con a.b[x]

RESULTADO: Datos erroneos en los resultados esperados

```
struct registro
{
   char nombre[80];
   char apellidos[80];
   struct fecha nacimiento;
   struct fecha muerte;
};
```

La estructura registro nos servirá para manejar los datos de los clientes de la base de datos.

Podíamos haberlo escrito directamente como una definición de tipo:

```
typedef struct
{
   char nombre[80];
   char apellidos[80];
   struct fecha nacimiento;
   struct fecha muerte;
} registro;
```

```
/* Listado 27 */

#include <stdio.h>

#define MAX 3

struct fecha
{
    int dia;
    int mes;
    int anno;
};

struct registro
{
    char nombre[80];
    char apellidos[80];
    struct fecha nacimiento;
    struct fecha muerte;
};

main()
{
    struct registro autores[MAX];

    int c;

    for (c=0; c<MAX; c++)
    {
        printf("Nombre: ");
        gets(autores[c].nombre);
        printf("Apellidos: ");
        gets(autores[c].apellidos);
        printf("Fecha Nacimiento (dd/mm/aa): ");
        scanf("%d/%d/%d",&autores[c].nacimiento.dia,
            &autores[c].nacimiento.mes,&autores[c].nacimiento.anno);
        printf("Fecha Muerte (dd/mm/aa): ");
        scanf("%d/%d/%d",&autores[c].muerte.dia,
            &autores[c].muerte.mes,&autores[c].muerte.anno);

        getchar();
        putchar('\n');
    }
    putchar('\n');

    for (c=0; c<MAX; c++) {
        printf("Nombre: ");
        puts(autores[c].nombre);
        printf("Apellidos: ");
        puts(autores[c].apellidos);
        printf("Fecha Nacimiento (dd/mm/aa): %d/%d/%d\n",autores[c].nacimiento.dia,
            autores[c].nacimiento.mes,autores[c].nacimiento.anno);
        printf("Fecha Muerte (dd/mm/aa): %d/%d/%d\n\n",autores[c].muerte.dia,
            autores[c].muerte.mes,autores[c].muerte.anno);
    }
}
```

```
v_fecha.dia = 1;
v_fecha.ano = 3;
v_fecha.mes = 2;
```

Y otra "fecha"...

```
printf("fecha = %d/%d/%d; v_fecha = %d/%d/%d\n",
fecha.dia, fecha.mes, fecha.ano, v_fecha.dia, v_fecha.mes,
v_fecha.ano);
```

Las mostramos y ya está.

EstructURAS Y ARRAYS

¿ Y qué hay de los arrays y su posible utilidad con las estructuras ? Pues que efectivamente se pueden hacer arrays de estructuras, lo que permite que hagamos ya pequeñas bases de datos.

Bueno, para no perder el tiempo, vamos a un ejemplo directamente (listado 27):

```
#define MAX 3
```

Aquí ponemos el número máximo de registros que vamos a utilizar en nuestra pequeña base de datos.

```
struct fecha
{
   int dia;
   int mes;
   int anno;
};
```

Usaremos fechas... ;-D

Sigamos.

```
struct registro autores[MAX];
```

Esta declaración es la necesaria para la estructura.

Si hubiéramos utilizado la definición de tipo que he comentado antes, se hubiera hecho así:

```
registro autores[MAX];
```

```
for (c=0; c<MAX; c++)
```

Para pasear por el array.

```
printf("Nombre: ");
gets(autores[c].nombre);
```

Cogemos el nombre para el array de estructuras. Es importante no confundirse y poner lo siguiente:

```
autores.nombre[c]
```

ya que en este caso no estaríamos modificando el autor c, sino la letra en la posición c de su nombre.

```
printf("Fecha Nacimiento (dd/mm/aa): ");
scanf("%d/%d/%d",&autores[c].nacimiento.dia,

&autores[c].nacimiento.mes,&autores[c].nacimiento.anno);
```

Tomamos la fecha. No tiene mucha complicación como se puede comprobar.

```
printf("Fecha Muerte (dd/mm/aa): ");
scanf("%d/%d/%d",&autores[c].muerte.dia,
        &autores[c].muerte.mes,&autores[c].muerte.anno);
```

Recibimos los datos de la fecha de muerte.

```
getchar();
```

¿ Y qué narices pinta este getchar ?

Pues es otro truquillo para salvar los inconvenientes de la función scanf, y su manía de dejar ENTER en el buffer.

Esta solución sirve simplemente para coger el ENTER del buffer y olvidarnos de él (ya que no lo guardamos en ninguna variable).

```
for (c=0; c<MAX; c++)
```

Ahora repetimos el bucle para mostrar los datos.

Como creo que es bastante claro el tema, seguimos sin entretenernos.

EstructURAS Y PUNTEROS (relación Impropuesta)

No hay palabras para decir lo importante que es el uso de punteros a estructuras. Baste de momento, con decir que todas (o casi todas) las librerías del sistema operativo del Amiga, utilizan punteros a estructuras.

Vamos con un ejemplo (listado 28):

```
typedef struct
{
   char nombre[80];
   char apellidos[80];
} registro;
```

Definimos (typedef) un tipo de datos (registro) a partir de una estructura (struct {...}).

```
registro autores, *regpun = &autores;
```

Declaramos una variable autores, que será de tipo registro (es decir, la estructura que contiene nombre y apellidos), y también un puntero a una variable tipo registro (regpun) a la que ya le pasamos la dirección de autores.

```
printf("Nombre: ");
gets( (*regpun).nombre);
```

Aquí llega lo más complicado.

Con

```
/* Listado 28 */

#include <stdio.h>

typedef struct
{
    char nombre[80];
    char apellidos[80];
} registro;

main()
{
    registro autores, *regpun = &autores;

    printf("Nombre: ");
    gets( (*regpun).nombre);
    printf("Apellidos: ");
     gets(regpun->apellidos);
    putchar('\n');

    printf("Nombre: ");
    puts(regpun->nombre);
    printf("Apellidos: ");
    puts(regpun->apellidos);
}
```

(*regpun)

nos situamos en la estructura apuntada por regpun (autores) y con
(*regpun).nombre

entramos en el dato nombre.

```
printf("Apellidos: ");
gets( regpun->apellidos);
```

Otra forma de tomar los datos es con el operador -> (se escribe con un guión y un mayor que consecutivos). Es equivalente a lo anterior, aunque su forma de escribirlo es bastante aclarativa. Digamos que se puede entender que se trabaja con la variable apellidos de la estructura apuntada por regpun.

Son equivalentes cualquier de las dos formas siguientes:

regpun->apellidos

(*regpun).apellidos

Se pueden utilizar indistintamente.

El resto del programa sirve para mostrar los datos introducidos.

El listado 29 muestra la relación entre arrays y punteros a estructuras. No voy a explicarlo ya que tampoco hay mucho que decir. El ejemplo creo que es bastante claro.

ESTRUCTURAS Y FUNCIONES

Por supuesto, si queremos programar en Amiga como es debido, nos hará falta tener un buen dominio del paso de estructuras a través de funciones, ya que es el medio para informar al sistema por ejemplo, del tamaño de una ventana, su nombre, posición, etc...

De todas formas, por supuesto, las estructuras pasadas por función es una práctica muy habitual en la programación.

Vamos a un ejemplo (listado 30), y lo estudiaremos a fondo, línea por línea, para no olvidar lo que ya sabemos:

```
#include <stdio.h>
```

Prototipos de las funciones normales de entrada/salida (printf, scanf, puts, etc...)

```
#include <stdlib.h>
```

Prototipos de funciones de propósito general. En este caso, malloc.

```
struct s_cliente
{
        char nombre[40];
        char apellidos[80];
        char telefono[15];
        int stock;
};
```

Definimos la estructura s_cliente, para contener los datos de un cliente concreto, y su stock.

```
struct s_varstock
{
        int stockanterior;
        int stockposterior;
};
```

Esta estructura (s_varstock) se utilizará para guardar la variación del stock.

```
struct s_varstock *modifstock(struct s_cliente *registro);
```

Declaramos una función modifstock, que recibe como entrada un puntero a un registro tipo estructura s_cliente, y devuelve un puntero a una estructura s_varstock.

Es decir, le hemos pasado una estructura por referencia.

```
void muestrastock(struct s_cliente registro);
```

Declaramos otra función, muestrastock, que recibe como dato una estructura tipo s_cliente directamente, sin punteros.

Es decir, le pasamos una estructura por valor.

```
main()
```

Programa principal.

```
struct s_cliente cliente={"Javier", "G.Lete", "(94) 427-02-75",
10};
```

Inicializamos una variable cliente tipo estructura s_cliente, con datos para no perder el tiempo.

```
struct s_varstock *varstock;
```

Declaramos un puntero varstock a una estructura s_varstock.

```
varstock = modifstock(&cliente);
```

Llamamos a la función modifstock, y le pasamos la dirección de la estructura cliente. La función al terminar nos devolverá un puntero a una estructura s_varstock, resultado que guardaremos en varstock.

```
printf("Variación de stock %d -> %d\n", varstock->stockanterior, varstock->stockposterior);
```

Mostramos los datos de variación de stock a partir de la estructura anterior. Al haberlos recibido por punteros, debemos utilizar la notación "->" para referirnos a sus miembros.

```
muestrastock(cliente);
```

Llamamos a la función muestrastock, y le pasamos la estructura cliente por valor.

```
/* Listado 29 */

#include <stdio.h>

#define MAX 1

struct fecha
{
    int dia;
    int mes;
    int anno;
};

struct registro
{
    char nombre[80];
    char apellidos[80];
    struct fecha nacimiento;
    struct fecha muerte;
};

main()
{
    struct registro autores[MAX],
*regpun = autores;

    int c;

    for (c=0; c<MAX; c++)
    {
        printf("Nombre: ");
        gets(regpun[c].nombre);
        printf("Apellidos: ");

        gets(regpun[c].apellidos);
        printf("Fecha Nacimiento (dd/mm/aa): ");
        scanf("%d/%d/%d",&regpun[c].nacimiento.dia,
            &regpun[c].nacimiento.mes,&regpun[c].nacimiento.anno);
        printf("Fecha Muerte (dd/mm/aa): ");
        scanf("%d/%d/%d",&regpun[c].muerte.dia,
            &regpun[c].muerte.mes,&regpun[c].muerte.anno);

        getchar();

        putchar('\n');
    }

    putchar('\n');

    for (c=0; c<MAX; c++)
    {
        printf("Nombre: ");
        puts(regpun[c].nombre);
        printf("Apellidos: ");
        puts(regpun[c].apellidos);
        printf("Fecha Nacimiento (dd/mm/aa): %d/%d/%d\n",regpun[c].nacimiento.dia,
            regpun[c].nacimiento.mes,regpun[c].nacimiento.anno);
        printf("Fecha Muerte (dd/mm/aa): %d/%d/%d\n\n",regpun[c].muerte.dia,
            regpun[c].muerte.mes,regpun[c].muerte.anno);
    }
}
```

```
/* Listado 30 */

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

struct s_cliente
{
     char nombre[40];
     char apellidos[80];
     char telefono[15];
     int stock;
};

struct s_varstock
{
     int stockanterior;
     int stockposterior;
};

struct s_varstock *modifstock(struct s_cliente *registro);

void muestrastock(struct s_cliente registro);

main()
{
     struct s_cliente cliente={"Javier", "G.Lete", "(94) 427-02-75", 10};

     struct s_varstock *varstock;

     varstock = modifstock(&cliente);

     printf("Variación de stock %d -> %d\n", varstock->stockanterior, varstock-
>stockposterior);

     muestrastock(cliente);
}
struct s_varstock *modifstock(struct s_cliente *registro)
{
     int var;
     struct s_varstock *vars;

     muestrastock(*registro);

     printf("Introduzca la variación de stock: ");
     scanf("%d", &var);
     registro->stock += var;

     if (!( vars = (struct s_varstock *) malloc( sizeof(struct s_varstock) ) ))
          puts("No hay memoria suficiente para dar informe de variación");
     else
     {
          vars->stockanterior = registro->stock - var;
          vars->stockposterior = registro->stock;
     }
     return(vars);
}
void muestrastock(struct s_cliente registro)
{
     printf("Stock de %s %s= %d\n", registro.nombre, registro.apellidos,
registro.stock);
}
```

struct s_varstock *modifstock(struct s_cliente *registro)

Comenzamos la definición de la función modifstock.

int var;

Declaramos una variable var tipo entero.

struct s_varstock *vars;

Declaramos un puntero a una estructura tipo s_varstock, llamado vars.

muestrastock(*registro);

Llamamos a la función muestrastock. Esta vez también le estamos pasando la estructura por valor, pero como lo que teníamos era el puntero a una estructura (la dirección) debemos mandar su contenido directamente '*'.

printf("Introduzca la variación de stock: ");

Pedimos la variación de stock.

scanf("%d", &var);

La guardamos en var. (Recordar que hay que dar la dirección de var y no el valor directamente). '&'.

registro->stock += var;

Modificamos el stock de la estructura apuntada por registro.

if (!(vars = (struct s_varstock *) malloc(sizeof(struct s_varstock))))

Esta forma de condicional es muy habitual en el Amiga: si no hay memoria, hacer algo, y sino otra cosa.

En este caso pedimos memoria suficiente para guardar una estructura s_varstock, y recibimos un puntero que guardamos en vars. La función malloc si no encuentra memoria suficiente para guardar dicha estructura, devuelve NULL (0). Por ello podemos decir que si el resultado NO '!' es verdadero (distinto de cero), ha habido un error (no había memoria), y podemos actuar en consecuencia.

puts("No hay memoria suficiente para dar informe de variación");

Mostramos un mensaje para informar del hecho.

else

Sino...

vars->stockanterior = registro->stock - var;
vars->stockposterior = registro->stock;

Damos valor a stockanterior y stockposterior.

return(vars);

Devolvemos la estructura. Al ser ya un puntero, no tenemos que añadir ningún operador.

void muestrastock(struct s_cliente registro)

Comenzamos la definición de la función muestrastock.

printf("Stock de %s %s= %d\n", registro.nombre, registro.apellidos, registro.stock);

Como se ve, se limita a mostrar los datos de la estructura. Van por valor, y por lo tanto, no se necesitan ninguno de los operadores referentes a punteros.

ESTRUCTURAS AUTOREFERENCIADORAS

Esto es un tema muy importante para trabajar con el Amiga. Es una forma de mantener listas de datos sin necesidad de reservar la memoria previamente.

Lo bueno del Amiga es que él se encarga de gestionarlas, pero es interesante conocer mínimamente cómo funcionan, más que nada para entender cómo recorrerlas.

Las listas enlazadas consisten en estructuras normales, cuyo último miembro es un puntero al siguiente elemento (una estructura del mismo tipo). En el último elemento, el puntero al siguiente será NULL, para indicar que se ha terminado la lista.

Vamos con un ejemplo, que permite crear listas enlazadas, y visualizarlas después.

#include <stdio.h>

Prototipos para funciones printf, scanf, etc...

#include <stdlib.h>

Prototipos para malloc etc...

#include <ctype.h>

Prototipos para toupper.

```
struct s_lista
{
        char nombre[80];
        struct s_lista *siguiente;
};
```

s_lista va a ser la estructura que va a utilizar cada elemento de la lista. Como ya se ha dicho, el último elemento es un puntero a s_lista, y apunta al siguiente elemento.

char buffer[80];

Como hemos hecho en otras ocasiones, utilizamos una variable como almacenamiento provisional para cadenas de texto.

struct s_lista *lista, *primero, *ultimo;

Declaramos unos punteros tipo s_lista. lista para cada elemento, primero apuntará al primer elemento, y ultimo al ultimo.

char continuar;

Aquí guardaremos si el usuario desea continuar introduciendo datos.

primero = ultimo = NULL;

Inicializamos los punteros primero y ultimo a NULL, ya que por el momento no hay ningún elemento.

do

Vamos a ir pidiendo los datos para cada elemento. Por lo menos, vamos a pedir uno.

lista = (struct s_lista *) malloc(sizeof(struct s_lista));

Pedimos memoria para guardar un elemento. No he introducido comprobaciones para saber si hay memoria para no alargar el listado, pero en un programa serio habría que hacerlo.

if (primero == NULL)

El primer elemento deberá apuntar a lista la primera vez que lo hemos recogido.

primero = lista;

ERROR COMUN: Olvidar los paréntesis en expresiones como: (*punreg).miembro

RESULTADO: Completamente inesperado, debido a puntero falso

Hecho.

else

Si lista ya tiene valor...

ultimo->siguiente = lista;

Necesitaremos que el puntero siguiente del elemento anterior al
último, apunte al nuevo que estamos creando.

printf("Nombre: ");

Pedimos el nombre.

gets(lista->nombre);

Y lo guardamos en el elemento lista->nombre.

lista->siguiente = NULL;

El siguiente, hasta que no se diga lo contrario, no existe.

ultimo = lista;

Y es el último.

printf("¿ Otro elemento más ? (S/N) ");

Preguntamos gentilmente si desea introducir algún elemento más.

gets(buffer);

Y guardamos la respuesta en un buffer.

continuar = buffer[0];

Y tomamos su primera letra en continuar.

Es un sistema que permite que se introduzca tanto 's' como "si", como "Sí" o lo que se quiera.

while(toupper(continuar)=='S');

Con esto nos sirve para comprobar tanto mayúsculas como minúsculas.

Evidentemente seguiremos introduciendo elementos hasta que el usuario quiera.

printf("\nMostrando los datos introducidos\n\n");

Mostramos los datos.

lista = primero;

Vamos a empezar por el primer elemento.

while(lista->siguiente && lista)

Repetimos mientras el puntero al siguiente no sea nulo, ni el propio elemento sea nulo.

puts(lista->nombre);

Mostramos el nombre del elemento actual.

lista = lista->siguiente;

Y nos colocamos en el siguiente elemento.

puts(lista->nombre);

Tal y como hemos realizado el algoritmo, queda siempre un elemento que falta por mostrar, y por lo tanto, lo mostraremos ahora.

return(0);

Esto es más bien para que no se queje el compilador si es muy estricto.

UNIONES

Realmente una union y una estructura son algo muy parecido. La única diferencia es que la union utiliza para guardar los datos el tamaño del elemento más grande que tenga.

Por ello se deduce que no está pensada para utilizar todos sus datos a la vez, sino más bien para guardar un tipo de datos por elemento, teniendo de dónde escoger.

Un ejemplo sería el siguiente:

```
union u_datosropa
{
        char tipofalda[30];
        char tipopantalon[20];
};
```

El compilador reservaría 30 caracteres en memoria para cada variable, ya que es el tamaño mayor. Podremos utilizar una variable union, y definir uno de los dos elementos, pero no los dos a la vez, ya que se sobregrabarían. Por ejemplo:

```
union u_datosropa hombre, mujer;

hombre.tipopantalon = "Largo, Vaquero de Pana";

mujer.tipofalda = "Mini, Ajustada..: 8-9";
```

Ejem, bueno, como iba diciendo, sólo utilizamos uno de los elementos, y nos servirán para tener donde escoger en un tipo de datos. El uso es igual que el de las estructuras.

NOTAS FINALES

Bien. Aunque parezca mentira, ya hemos terminado con gran parte del ANSI/C.

Sólo nos falta el capítulo de archivos de datos, y otras pequeñas "pinceladas" que daremos en la próxima revista, y probablemente comience por fin con el Intuition, y abriremos alguna pantalla y/o ventana propias de Amiga.

Os recomiendo repasar bien todo lo que hemos dado hasta ahora, ya que merece la pena entenderlo bien para poder manejar con soltura las características del Amiga.

```
/* Listado 31 */

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <ctype.h>

struct s_lista
{
     char nombre[80];
     struct s_lista *siguiente;
};

char buffer[80];

main()
{
     struct s_lista *lista, *primero, *ultimo;
     char continuar;

     primero = ultimo = NULL;

     do
     {
          lista = (struct s_lista *) malloc(sizeof(struct s_lista));

          if (primero == NULL)
               primero = lista;
          else
               ultimo->siguiente = lista;

          printf("Nombre: ");
          gets(lista->nombre);
          lista->siguiente = NULL;

          ultimo = lista;

          printf("¿ Otro elemento más ? (S/N) ");
          gets(buffer);
          continuar = buffer[0];
     }
     while(toupper(continuar)=='S');

     printf("\nMostrando los datos introducidos\n\n");

     lista = primero;

     while(lista->siguiente && lista)
     {
          puts(lista->nombre);
          lista = lista->siguiente;
     }

     puts(lista->nombre);

     return(0);
}
```

Como siempre os recuerdo que si tenéis alguna duda, me la podéis transmitir a través de varias vías (y voy añadiendo unas cuantas):

World Wide Web (WWW):

http://www.geocities.com/SiliconValley/Park/7269

(La respuesta al formulario de dicha página saldrá en la revista siguiente).

e-mail: jglete@cot.es o jglete@geocities.com

BBSs

AmigaNet: 39:191/1.4

FidoNet: 2:344/13.4

TuAmiga Norte:

Teléfono ó fax-módem en los dos siguientes números:

(94) 421 51 54
(94) 427 02 75

DISCULPAS GENERALES

Debido a mi culpa, esta revista ha salido más tarde de lo previsto. Espero que nuestro Amo del Calabozo no sea muy duro conmigo, y ya os puedo avanzar que en la siguiente no volverá a ocurrir, ya que tengo parte de lo que voy a exponer el próximo capítulo ya preparado.

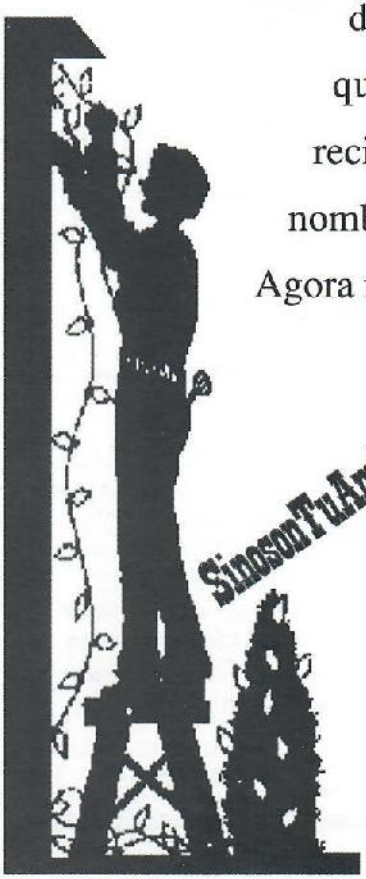
Has pensado qué me vas a pedir?
En Tu Amiga Norte encontrarás todo lo que desees y además un CD Amiga Tools 2 puede ser tuyo.

Nos hemos engalanado para recibir la Navidad como es debido. Y en fechas tan señaladas no podía faltar un regalo y lotería. Si, has oido bien: Lotería, ya que Tu Amiga Norte ha decidido obsequiarte con un boleto con el que participarás en el sorteo de un CD Amiga Tools 2. Por cada compra que realices en Tu Amiga Norte, recibirás un número. Entre los números repartidos, sortearemos el CD Amiga Tools 2. El sorteo se realizará el sábado día 1 de Marzo de 1997, en la Plaza Nueva de Bilbao a las 13 h., ante los usuarios de Amiga del club B.A.T.-C.U.A. y cualquier persona que desee asistir. Si tu número sale elegido, recibirás totalmente gratis el CD Amiga Tools 2. El nombre del ganador se publicará en la revista Amiga Agora nº 8. ¡Mucha suerte!

Vuelveeee a TuAmiga
vuelveeeee por Navidad

Tu Amiga Norte

Tel. y Fax:
(94) 421 51 54
(94) 427 02 75
Javi
(94) 444 11 59
María
E-mail:
jglete@cot.es



SinosonTuAmigaNorte,nosomosauténticos

OPINION

"Wac-ca, wac-ca VIII" por Dimas Caparrós

DEJÀ VU

El que quiera saber lo que significa eso de "dejá vu", que lo busque en un diccionario.

Malos tiempos para la Lírica

Corren malos tiempos para la lírica. Estoy harto de todo. Y encima el médico me ha prohibido beber. Ahora congelo el whisky, y me lo como.

Seguimos huérfanos, o mejor dicho, rehuérfanos. No, requetehuérfanos. ultrahuérfanos. Nuestra madre, murió antes del parto...

***Amiga Inc.** (cuyo nombre de soltera era Hi-Toro), murió antes de vernos nacer, y nos adoptó **Commodore Buchines Machines**. Crecimos, fuimos felices, jugábamos todo el día... pero uno termina creciendo. Y nuestros padres adoptivos empezaron a tratarnos mal, a gastarse el dinero en ellos en vez de en nosotros, a mantener un tren de vida muy alto y, finalmente, sobrevino un infarto y después la muerte. Nos quedamos huérfanos.*

*Tras un año en el horfelinato, unos alemanes nos adoptaron. Eran **ESCOM AG**. Para cuidarnos mejor, nos mandaron una niñera. Era **Amiga Technologies**. Nos llevaron a todos sitios, pero sólos, por lo que no nos hicimos, de nuevo, muy populares. Parecíamos de nuevo felices, nos prometían ropa nueva, aunque tuvimos que ir a comprarla fuera...*

*Y de pronto, por culpa del otro hijo de **ESCOM**, murieron al cabo de un año escaso. Y de eso hace casi 8 meses. Gracias a nuestra niñera, no estamos huérfanos del todo, o al menos de quien nos cuide. Menos mal que **VIScorp** quería adoptarnos.*

*Como buena niñera, **AT** quería lo mejor para nosotros y después de 8 meses, rechazó la opción de **VIScorp**, que no tenía suficiente dinero para mantenernos. Ahora **VIScorp** espera poder tenernos al menos los fines de semana, pero...*

¿Quién nos adoptará definitivamente?

*Pues no se sabe, ya que **AT** no quiere crearnos un trauma infantil y mantiene en secreto sus negociaciones. Por lo que hemos podido oir desde detrás de la puerta, **QuickPak** son uno de los "padrastros", junto a **Eagle Computers**, además de otros cuantos aún por conocer.*

***QuickPak** son los que hacen los **4000T**, allí en **USA**. También montan **Amigas** propios, como el sistema dual que han sacado;*

El Amiga 5050: un A4000T con 060 y una tarjeta Pentium...

*Por otro lado, **Eagle** son unos europeos que sacan también sus propios Amigas, como;*

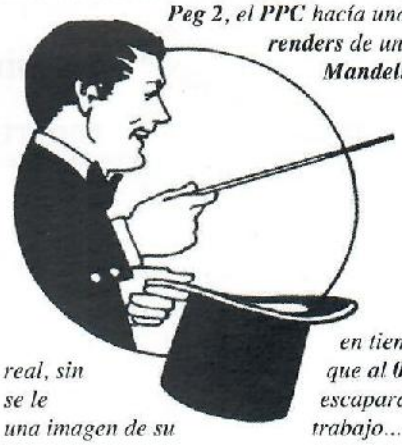
El A4000TE y el A1200TE. Son las placas de siempre, pero montadas en cajas más gordas y con slots Zorro II, en el caso del A1200TE...

VITAMINAS

*En el patio de recreo, siempre estábamos hartos de los **Macarras y Peceros**, que eran más fuertes que nosotros (de eso no hay duda). Pero nosotros somos más listos (de eso tampoco hay duda), pero a veces es difícil demostrar que la inteligencia es superior a la fuerza bruta, que es mejor pocas cosas bien hechas aunque se tarde más, que hacer muchas y mal, aunque en poco tiempo.*

*Pero eso va a tener solución pronto. El Dr. **Phase5** está terminando unas **SuperVitaminas**, cuyo principio activo es el chip **PowerPC 603 y 604** a mumuchos megaherzios... Ya hemos podido ver a algunos de nuestros hermanos mayores "dopados" con dichas **Vitaminas**, aunque por ahora deben ir prescritas por el médico y con un excipiente necesario, la **CyberStorm MKII 060**.*

*¿Y qué hace nuestro hermano mayor? Pues mientras el **060** mostraba una pinícula **M-Peg 2**, el **PPC** hacía unos **renders** de un **Mandelbrot** en tiempo real, sin que al **060** se le escapara ni una imagen de su trabajo...*



*Actualmente, los desarrolladores de **Phase5** ya pueden comprar de estas **Vitaminas** al módico precio de **800 marcos** la unidad... Según ellos, la **PPC** no puede acceder a la memoria en **64 bits**, pero las refinitivas lo harán, tanto la **060** como la **PPC**... ya veremos :-)~~~~~~~*

UAE: Blues de un planeta rojo

***"Unusable Amiga Emulator"** fué su nombre. **"Unix Amiga Emulator"** es ahora. Ya lo sabes, es un **Emulador de Amiga** para cualquier máquina **Unix**. Si, al fín lo consiguieron.*

Un Emulador de Amiga que funciona en un PC. Emula un A500 68000 con cualquier ROM. Nada de AGA o más de un 68000, por ahora.

EL PRIMER CD DE LA ESCENA ESPAÑOLA

¡¡AGARRALO FUERTE!!

PEDIDOS: DARDO/LLFB - APTDO. 17310 LLoret (GERONA) / E-mail: dardo@redestb.es

AMIGA AGORA CLUB AMIGA AGORA

AGORA

Es el nombre con el que los antiguos Griegos, (creadores de la Mayor Culminación Cultural de nuestra Historia) llamaban a la que hoy llamaríamos Plaza Principal de la ciudad, y que para ellos tenía un sentido mucho más amplio y sobretodo inmensamente más herogéneo. En esta plaza se reunian diariamente todos los entes de la ciudad: Comerciantes, Políticos, Oradores, y pueblo en general para exponer , hablar, vender, comentar, criticar, comprar, etc....

¿ Qué mejor nombre para nuestra/vuestra Revista ??? y....
¿ Qué mejor lugar donde contactar con otros Usuarios ???

**Si te interesan todas las Noticias sobre el AMIGA*
**Si quieres conocer más a fondo todos los temas relaccionados con tu AMIGA y su entorno*

**Si quieres aprender a manejar mejor los programas de AMIGA*

**Si quieres compartir tus conocimientos sobre el AMIGA con otros Usuarios*
**Si tienes trabajos o creaciones tuyas hechas con o para el AMIGA*
**Si tienes Comentarios o Críticas que quieres exponer sobre el AMIGA*
**Si quieres relaccionarte con otros Usuarios de AMIGA*
**Si quieres luchar con nosotros contra la Piratería y ayudar a colocar al AMIGA en lo más alto...*

¡ AQUI TIENES UN SITIO RESERVADO PARA TI, EN EL CLUB DE USUARIOS "AMIGA AGORA" !

Solo con adquirir la Revista, aparte de su contenido, pasas a ser de inmediato un Miembro del Club AMIGA Agora con todo los derechos:
**Publica tus Opiniones, Comentarios y/o Críticas*
**Danos Sugerencias e Ideas para continuar mejorando la Revista y ampliar las posibilidades del Club*
**Envíanos tus Artículos sobre cualquier Tema AMIGA*
**Anuncia "Gratuitamente" tus Trabajos o Creaciones con AMIGA*
**Haz Publicidad de tu Equipo de 2a mano AMIGA "Gratuitamente"*
**Mándanos tus Comentarios,Avisos o Respuestas para otros Usuarios*

Haz uso de esta, que a partir de hoy, es "Tu Revista" y de estas "Tus Páginas", las páginas del Club AMIGA AGORA

SUBSCRIPCIÓN

☐ *Deseo Subscribirme a* ☐ *números, a partir del número en preparación,*
al precio de **600 ptas.** *más* **300 ptas.** *por Gastos de Envio (Correo Certificado), por Ejemplar.*
¡¡ Y si te Subscribes a partir de 6 Ejemplares te llevarás un 10% de Descuento !!

Haz tu Ingreso ☐ *en la Cuenta:*
LA CAIXA, Entidad 2100 - Oficina 0306 - C.C. 49 - Nº de Cuenta 0200113389
poniendo la Referencia "AGORA" y envía el Resguardo del Ingreso lo más rápido posible a TuAMIGA.

Nombre: ..... ***Apellidos:*** .....
Dirección: .....
Localidad: ..... ***C. Postal:*** .....
Provincia: ..... ***Teléfono:*** .....

¿Qué Equipo AMIGA tienes?: .....
¿Qué haces con tu AMIGA?: .....

Siamese
SYSTEMS

Conexión entre Amiga y PC

- Con el Siamese se pueden usar todos los perifericos de los sistemas PC y Amiga.
- FDD,HDD, CD, SCSI-Devices
- Un ratón, un teclado, un monitor.
- Clipboard unificado entre los dos sistemas (copy and paste)

Contiene:
- Una tarjeta para PC (8 bits)
- Software drivers.
- Todos los cables de conexión.

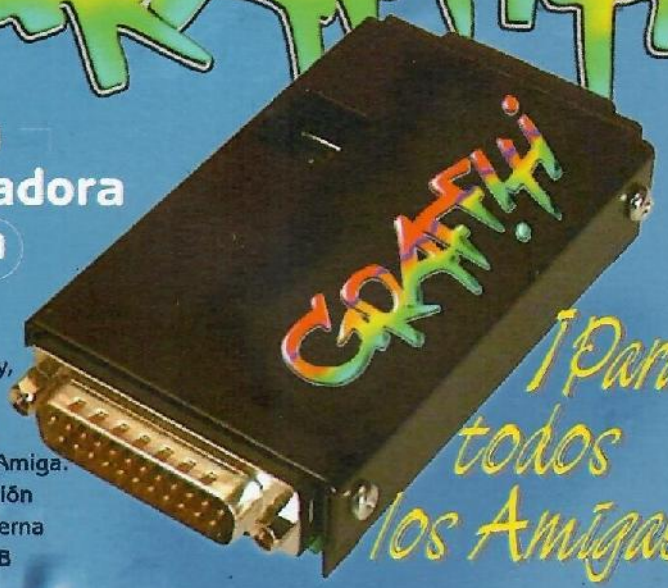
En exclusiva para toda españa

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Cable Cohiq

GRAFFITI

Tarjeta aceleradora gráfica



- Modos chunky, 256 colores en todos los modelos de Amiga.
- Fácil instalación
- Conexión externa al puerto RGB

¡Para todos los Amigas!

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887
http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es

¿Donde encontrar nuestros productos?

Alerce Informatica Aplicada 976-253400 Zaragoza
Amiga Dreams 981-257622 La Coruña
Amiga Market 964-455523 Vinarós [Castellon]
Amiga Net 95-4950033 Sevilla
Amiga Online 971-476018 Palma de Mallorca [Baleares]
Amiga Studio 943-312282 San Sebastian
Audio Vision 98-5352479 Gijón [Asturias]
Automel 91-4034139 Madrid
Memory Informática 95-2615292 Malaga
CD Shop 950-235150 Almeria
CJ Informatica 2021 95-2220271 Malaga
Club Byte 96-3921567 Valencia
Compu Speed 93-7623047 Blanes [Girona]
Computer Xabia 96-5794124 Javea [Alicante]
Creaciones Artisticas 91-3775205 Madrid
CRE Electrónica 94-4449884 Bilbao [Vizcaya]
Dital Informatica 98-5336000 Gijon
ECO Informatica 95-4924243 Sevilla
Electrodomesticos Anton 96-5550346 Ibi [Alicante]
Foto Oliver 971-545359 Alcudia [Mallorca]
Hispasoft 976-399961 Zaragoza
Informatica JM 976-292929 Zaragoza
Informatica Molins 93-6683010 Molins de Rei [Barcelona]
Infotek 957-682168 La Rambla [Cordoba]
Internet Soluciones Multimedia 98-5175013 Gijon [Asturias]
Mina Informatica 98-5472934 Tapia de Casariego [Asturias]
MVE Computer S.L. 986-281097 [Vigo]
EÑE Multimedia 957-473168 Cordoba
Proinfo 95-4771713 Coria del Rio [Sevilla]
Radio Deforest 93-4237229 Barcelona
Render Multimedia 96-5439953 Elche
SEM 958-421486 Maracena [Granada]
Sigramat 976-569546 Zaragoza
Soft & Hard 927-217621 Caceres
Sys Informatica 971-311757 Ibiza
Syslan 956-261900 Cadiz
Tu Amiga Ordinadors 93-5603604 La llagosta [Barcelona]
VBSoft 93-4561545 Barcelona
Vision Coruña 981-143111 La Coruña

PORTUGAL: Centro Amiga 07-351-1-8882245 Lisboa

¡ Somos mayoristas y no vendemos al público!, dirijase a un punto de venta.

La máxima calidad

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887
http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es

Tarjeta Pablo

- Conectable a la Tarjeta Picasso
- Video encoder, salida Video compuesto y S-vhs

Tarjeta Picasso

- Tarjeta gráfica 24 bits
- Hasta 1600x1200 pixels
- Posibilidad grabación en video
- Emulación Workbench

Ariadne Ethernet

Tarjeta Ethernet Ariadne

- Zorro 2 Ethernet alta velocidad
- Conexión 1o base2 y 10 baseT
- Posibilidad arranque de red
- 2 puertos paralelos

MicroniK

Nuevo Diseño New!

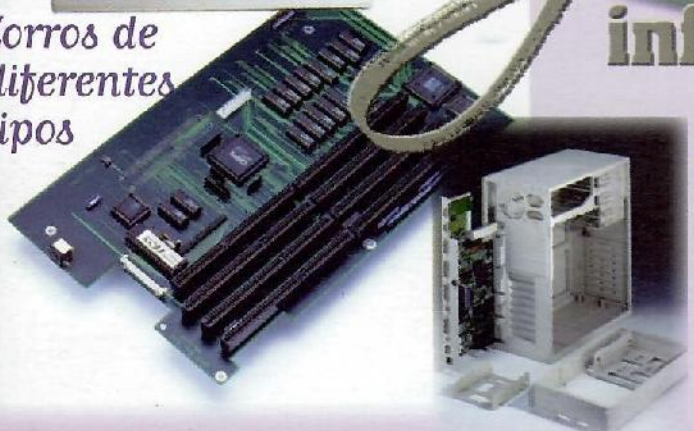
Nueva Torre infinitiv modular

Fuentes de gran potencia

Bastidor interno

infinitiv

Zorros de diferentes tipos



Facil de montar

Placas madre con zorros

Genlocks

Para todos los Amigas

AMIGATEK ESPAÑA S.L.
Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887
http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es

Neptun-genlock

- Microprocesador propio
- Alpha channel
- Control de auto fade
- Modo mde Standby
- Mejora y limpia la señal
- Controlado por soft

Para el usuario exijente

Sirius-genlock

- Audio y video
- Blue-Box-Keying
- Alpha channel
- Auto fade control
- Standby and Bypass-Mode
- Software control
- Video-Enhancer
- Color bar generator for fine tuning

La máxima calidad

TBC-Enhancer

- Stabilizing
- No color flickering
- Color shift
- Video-Enhancer

Mejora tu imagen

Pluto-genlock

El más económico

- CVBS and Y-C Video
- Smooth Fading
- Standby Mode
- Monitor-Switchover
- Video-Enhancer

Gemini

- 4x2 Via cruzado
- 4 entradas, 2 salidas (FBAS o Y/C)
- Ampliacion de señal activo

- Panel de conmutacion entrada y salida de Video

Cavin

- systema edicion de video
- Ahora con Soft nuevo.

- hasta 3 video-recorder simultaneamente y fundidos AB-Roll.
- Funciona con todos los Timecoders y digitalisadores tiempo real.

TBC-Light

- El hermano pequeño del TBC-Enhancer con gran potencia.

- Pantalla completa TBC,
- Controll desde Amiga o PC.
- Funciones de digitizer y enhancer.

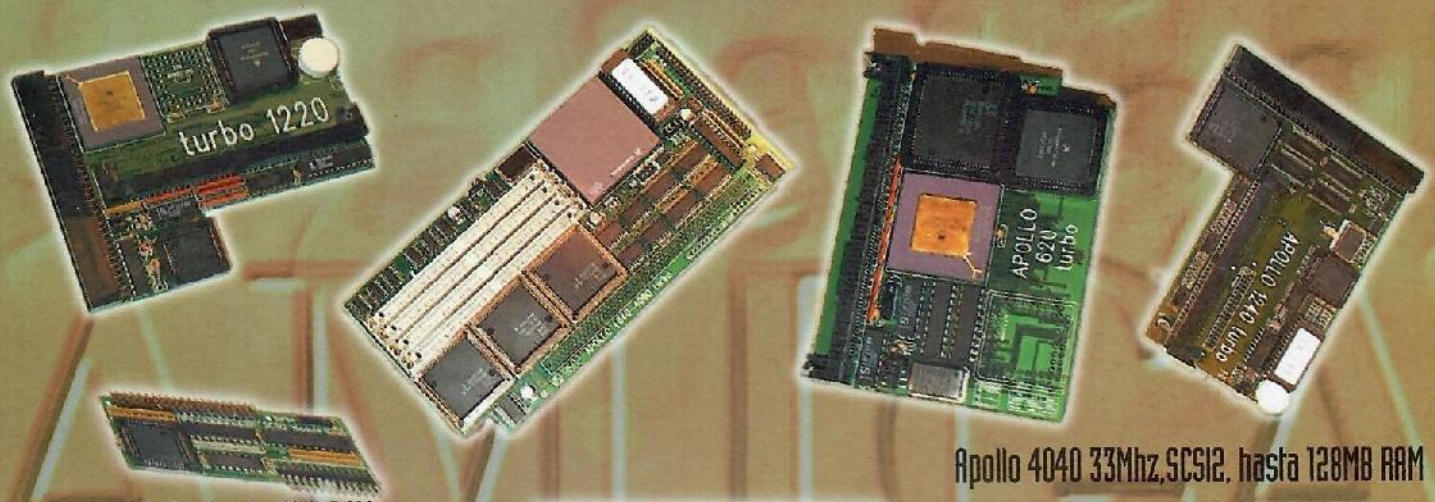
Tarjetas

Para todos los Amigas

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Tel: +34 (9)71 702758 Fax: +34 (9)71 702887

http://web.jet.es/~amigatek/ E-mail: amigatek@jet.es



Apollo 620 25Mhz, hasta 8MB RAM
Apollo 1240 25Mhz hasta 32MB RAM, reloj
Apollo 1240 40Mhz hasta 32MB RAM, reloj
Apollo 1260 50Mhz hasta 32NB RAM, reloj

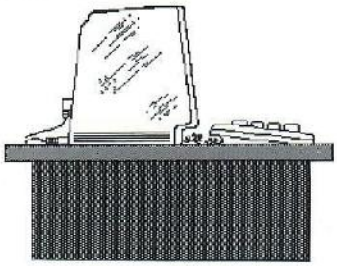
Apollo 4040 33Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM
Apollo 4040 40Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM
Apollo 4060 50Mhz,SCSI2, hasta 128MB RAM
SCSI2, para todos los modelos

New! Apollo 1230 50Mhz hasta 64MB RAM, reloj con copro

La máxima Potencia

Si lo quieren ejecutar, allá ellos. ¿Por?

*Sencillamente, en un **486/66**, desde que pones **uae.exe** hasta que sale la mano, tarda 15 minutos y en un **Pentium a 90**, un*



*minuto y medio. Y luego encima la emulación es leeeeeeeenta. Y sólo para emular a un pobrecito **A500 a 7 mhz.** Eso sí, pueden poner demos, juegos y muchas cosas. Mu despacio eso sí, pero pueden.*

*Y ahora el tema legal. Está de moda pedir **ROMS de Amiga** en **Internet** en **comp.sys.amiga.emulators** o **es.comp.amiga**.*

*ESO ES ILEGAL. Lo mismo que pasa con el **ShapeShifter** o la **Emplant**. No puedes tener una copia de una **rom** en un fichero si no tienes **la rom original**, o si la has sacado de otro ordenador, no puedes usar ambos ordenadores al mismo tiempo.*

*Pero eso no es lo que importa. Casi todos tenemos **ROMs del Mac** de forma ilegal. Lo que yo pido es que no pidan más las **ROMS** en foros públicos, que lo hagan de forma ilegal. **Y si eres un buen amiguero, no le pases a nadie la ROM de tu ordenador.** Es como tirar piedras sobre tu propio tejado. Pero vamos, **it is up to you**. Haz lo que te salga de los **piringilingis.***

CAPITAL PUNISHMENT: ¡Toma guantá!

*Un nuevo juego ha salido que hará las delicias de todos los fanáticos del **Street Fighter-clones.***

Es full AGA, necesita Disco Duro (son unos 20 megas), tienes los mejores gráficos, sonido y animación vistos jamás en un juego de lucha 2D en cualquier plataforma (beat this, games machines!). Y eso que a mi no me gustan los juegos de lucha.... Y cuando lo que quieres hacer es jugar tu solo, no es jugar contra un simple contrincante. Es una lucha contra la supervivencia, para tratar de matar a un superjefe, una historia detrás.

Lo curioso del juego es que uno de los luchadores es una mujer, la cual tiene sus atributos al aire. O sea, las tetas. Es de risa como han tenido que censurar los anuncios en las revistas inglesas, con un papelito encima o cómo se las ingenian los comentaristas para hacer capturas de imágenes del juego de tal modo y manera que los atributos (TETAS) queden escondidas bajo la mano de la luchadora. Y la de vueltas que dan a lo largo del artículo para no decir "atributos" (T-E-T-A-S). En fin, ya sabemos lo atontados que pueden a llegar a ser los ingleses (que me perdone el que quiera)... para ellos, eso sobra, es sexo barato... Pos que se joan.

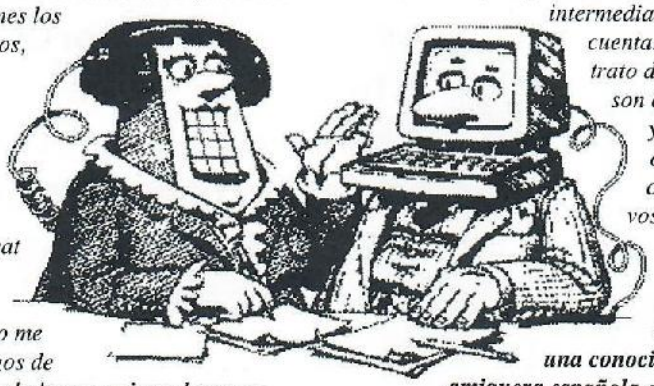
Pero bueno, se acabó esto, que no es lo que yo suelo hacer...

RAJAR: ¿de quién?

La verdad es que este mes (bueno, trimestre) no me apetece rajar de nada y/o nadie. Estoy depre. Y estoy harto de rajar. Por que eso es lo que piensan los 'rajados'.

Hay personas en este pais que se creen 'ungidos' por el poder divino. Que todo lo que dicen y/o hacen es perfecto, porque por su boca habla Dios y en sus actos se manifiesta la presencia divina.

Porque no se puede hacer y/o decir nada que les moleste, porque eso entra en el campo de la herejía. Porque pese a lo que pueda parecer, yo no me invento nada. Lo único que hice y hago es servir de intermediario. A mi me cuentan cosas (que trato de saber si son ciertas) y yo, a su vez, os las cuento a vosotros.



*Hace tiempo, dije que **una conocida empresa amiguera española** estaba a punto de quebrar. Se me amenazó con pleitos por libelo y/o difamación. **Uy. Que casualidad, ha quebrado...***

Pero eso no me cortará. Porque creo que si hay que contar verdades (o algunos lo llamarían 'rajar') lo haré, porque creo en la libertad de prensa y en el derecho de los ciudadanos (en este caso, la comunidad amiguera compradora de esta revista) a estar informados. Y si tengo que decir que el editor de esta revista es un "pesao con que le mande de una vez el artículo", pos lo digo y en paz. **:-)**

La verdad está ahí fuera, aunque los implicados nieguen toda evidencia...

OTROS RAJONES FAMOSOS

*¿Recuerda alguien a **Carl Sassengrath**? Pues era un señor que trabajaba para **VIScorp**. Este señor, fué uno de los creadores del **CDTV** y alguna que otra cosa del Sistema Operativo... Bueno, el caso es que a primeros de Noviembre (creo recordar) este señor se despidió de **VIScorp**, cabreado por el mal hacer de dicha compañía. Al despedirse, ha dejado un mensaje por los **newsgroups** (grupos de noticias) rajando mucho y fuerte de **VIScorp.***

*Otro personaje famoso que se ha ido de **VIScorp** ha sido **Jason Compton**. Sí, el editor de la **Amiga Report**... ¿¿¿¿Irse de **VIScorp**???? Sí, resulta que fué contratado por estos como jefe de comunicación frente a la **comunidad amiguera** o algo así... Bueno, el caso es que **Jason** ha presentado su dimisión, que será efectiva a finales de año. De este no sabemos el porqué, ya que ha sido discreto...* **:-)**

YA ME VOY

*Bueno amigos, me despido por este trimestre, en el cual no me siento inspirado, ya que estoy harto de pelearme con la **infame pecera** (y lo que me queda) para hacerla funcionar al menos la mitad de lo bien que quisiera y la décima parte de como lo hace cualquiera de mis **Amigas** (tengo 5).*

Y recordad: a vitaminarse y a mineralizarse!

Dimas Caparros from Granada, Spain
FidoNet: 2/343/119.76 (temporaly down)
e-mail: dcaparros@readysoft.es

M.S.P.

Programas inteligentes para su Amiga.

Dimas Caparrós Gómez
c/ Cabeza nº2
18800 Baza (Granada)
Telf y FAX 958-700407
e-mail: dcaparros©readysoft. es
FidoNet: 2:343/119.76

T.P.V. 2.0.

Programa de gestión de stock, contabilidad, caja registradora, distribuidores...
3 versiones: Básica, Pro y Multi
Ultrarápido, es posible usarlo desde disketes. Controla stock y ganancias. Listados completos.
3 años de funcionamiento lo avalan como indiscutible lider.

Pide hoja de características y/o versión Demo.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Aventura conversacional gráfica.
3 discos llenos de pantallas (+90), gráficos (+70), músicas (+8), efectos sonoros...
Sin tecleo, opciones por menús.
Presentación de +15 minutos.
Seguimiento del libro al 100%

PVP: 2.000 pts.

QUIROMANCIA 2.0

Programa interactivo e intuitivo para la lectura de las manos.
Ayuda on-line gráfica.
Fácil uso incluso para profanos en la quiromancia.
Más de 500 kb. de textos.
Lectura completa o abreviada.
De 5 a 8 folios (2 caras) por cada lectura. Graba datos de usuarios.

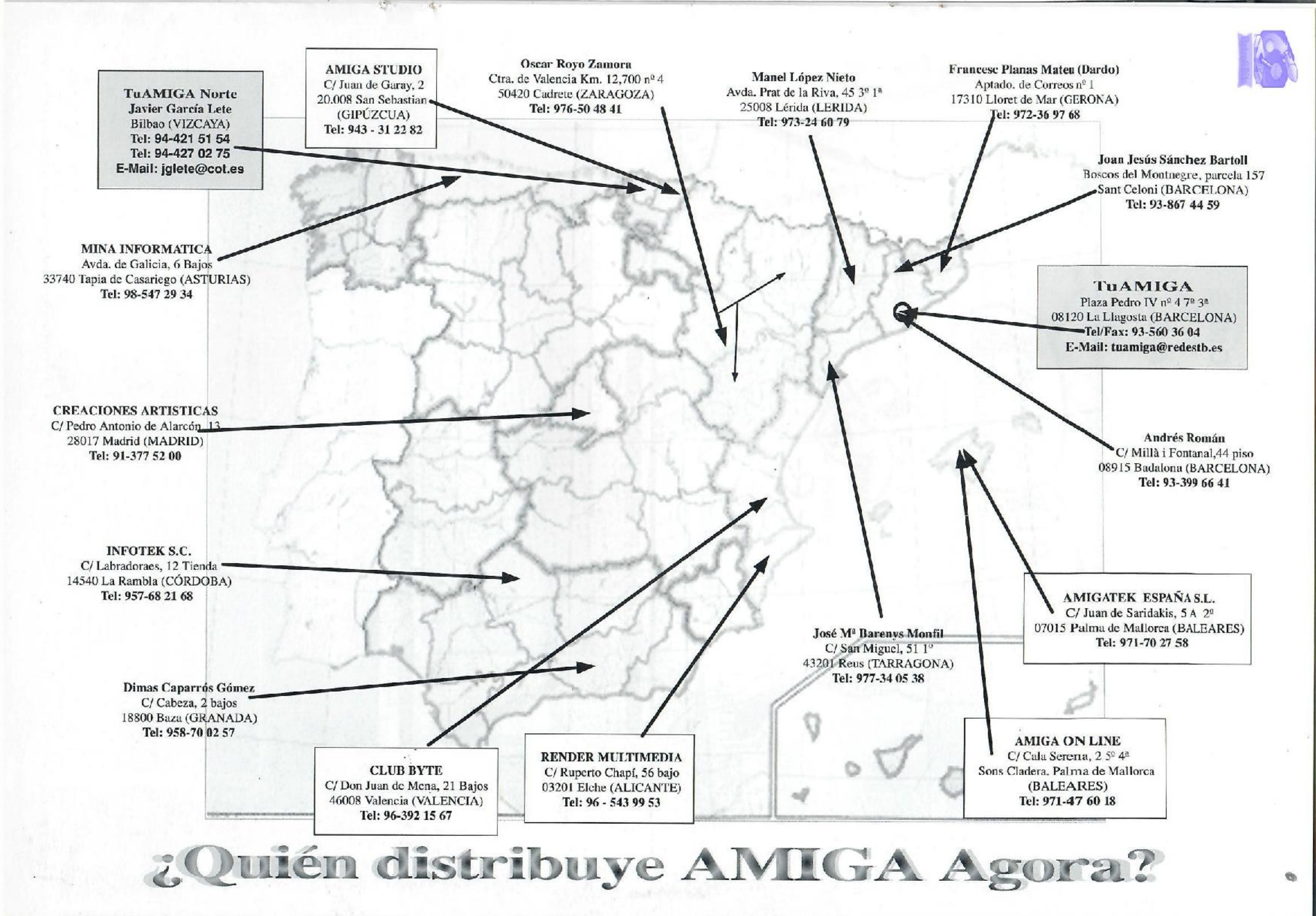
PVP: 3.000 pts.

POTRA TEST 3.0

Juego de Preguntas y Respuestas, tipo Trivial.
Hasta 8 jugadores. Más de 2.500 preguntas en diferentes categorías.
Muy adictivo. Música, animaciones, gráficos.
Graba control de preguntas para no repetirlas.

PVP: 1.500 pts.

Todos estos programas funcionan en cualquier modelo de Amiga. TPV necesita un mega de memoria. No se recomienda mucha más. Todos instalables en disco duro. Se aceptan distribuidores.


TuAMIGA Norte
Javier García Lete
Bilbao (VIZCAYA)
Tel: 94-421 51 54
Tel: 94-427 02 75
E-Mail: jglete@cot.es
AMIGA STUDIO
C/ Juan de Garay, 2
20.008 San Sebastian
(GIPÚZCUA)
Tel: 943 - 31 22 82
Oscar Royo Zamora
Ctra. de Valencia Km. 12,700 nº 4
50420 Cadrete (ZARAGOZA)
Tel: 976-50 48 41
Manel López Nieto
Avda. Prat de la Riva, 45 3º 1ª
25008 Lérida (LERIDA)
Tel: 973-24 60 79
Francesc Planas Mateu (Dardo)
Aptado. de Correos nº 1
17310 Lloret de Mar (GERONA)
Tel: 972-36 97 68
Joan Jesús Sánchez Bartoll
Boscos del Montnegre, parcela 157
Sant Celoni (BARCELONA)
Tel: 93-867 44 59
MINA INFORMATICA
Avda. de Galicia, 6 Bajos
33740 Tapia de Casariego (ASTURIAS)
Tel: 98-547 29 34
TuAMIGA
Plaza Pedro IV nº 4 7º 3ª
08120 La Llagosta (BARCELONA)
Tel/Fax: 93-560 36 04
E-Mail: tuamiga@redestb.es
CREACIONES ARTISTICAS
C/ Pedro Antonio de Alarcón, 13
28017 Madrid (MADRID)
Tel: 91-377 52 00
Andrés Román
C/ Millà i Fontanal,44 piso
08915 Badalona (BARCELONA)
Tel: 93-399 66 41
INFOTEK S.C.
C/ Labradoraes, 12 Tienda
14540 La Rambla (CÓRDOBA)
Tel: 957-68 21 68
AMIGATEK ESPAÑA S.L.
C/ Juan de Saridakis, 5 A 2º
07015 Palma de Mallorca (BALEARES)
Tel: 971-70 27 58
José Mª Barenys Monfil
C/ San Miguel, 51 1º
43201 Reus (TARRAGONA)
Tel: 977-34 05 38
Dimas Caparrós Gómez
C/ Cabeza, 2 bajos
18800 Baza (GRANADA)
Tel: 958-70 02 57
AMIGA ON LINE
C/ Cala Serena, 2 5º 4ª
Sons Cladera. Palma de Mallorca
(BALEARES)
Tel: 971-47 60 18
CLUB BYTE
C/ Don Juan de Mena, 21 Bajos
46008 Valencia (VALENCIA)
Tel: 96-392 15 67
RENDER MULTIMEDIA
C/ Ruperto Chapí, 56 bajo
03201 Elche (ALICANTE)
Tel: 96 - 543 99 53
¿Quién distribuye AMIGA Agora?

El Cómic

CONTINUAN LAS NEGOCIACIONES ENTRE VISCORP GMBH Y EL FIDEICOMISARIO DE ESCOM AG...

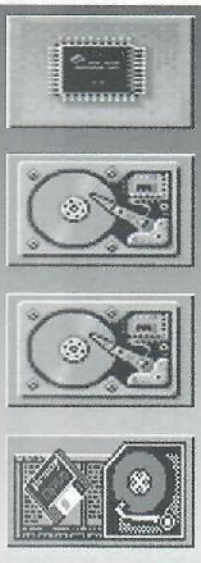
Jordi Mejías
(AMIGA ON LINE)

SR. FIDEOCOMISARIO SR. "VISCO" GMBH

¿Tú también haces cómics?

Mándanoslos y te los publicaremos en la revista.
Envíalos sobre papel de dibujo normal en blanco y negro o en color y nosotros lo escanearemos. O bien, puedes mandarlos en disquette en cualquier formato Amiga a:

AMIGA AGORA
Plaza Pedro IV nº 4, 7º 3ª La Llagosta (08120) BARCELONA



Todo para
Solo para **AMIGA**

Commodore *AMIGA*
Informática Musical
Video Profesional
Animaciones 3D
Sonido Digital
Multimedia

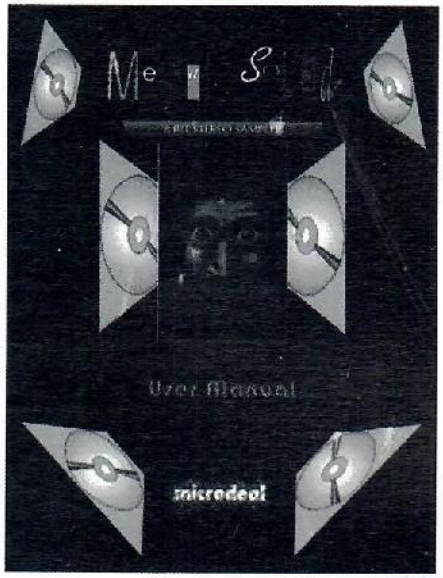
CREACIONES ARTISTICAS
Pedro Antonio de Alarcón,13
28017 MADRID

Tel: Fax: 91 - 377 52 05
E-Mail: amigaguy@jet.es

"Tutorial MegaloSound I" por Jesús García

PRESENTACION

¿Qué es el Megalosound?



Megalosound es probablemente el mejor sistema compacto Sampleador de Sonido que puedes conseguir para tu AMIGA. El Hardware usa un rápido Covertidor de Analógico a Digital para capturar entrada de Audio Stereo a través de los dos conectores Phono y enviarlo hacia el Software vía Puerto Paralelo del AMIGA. Está incluido un Control de Volumen en la carcasa para seleccionar el nivel de entrada del sonido adecuadamente.

Megalosound contiene muchas Funciones, de las cuales aquí tienes algunas:

** Sampleado Mono con velocidades de hasta 40 KHz en modo Normal, o 70 KHz en modo Hi-Speed en un AMIGA no ampliado.*
** Sampleado Stereo con velocidades de hasta 34 KHz en modo Normal, o 39 KHz en modo Hi-Speed en un AMIGA no ampliado.*
** Completo conjunto de Funciones de Edición incluyendo las de uso más corriente: Cut (Cortar), Copy (Copiar) y Paste (Pegar). El Buffer de copia puede ser almacenado en Memoria o ser un Fichero de Disco, dejando libre más memoria para Samplear. Todas las repeticiones son manejadas y Leidas/Salvadas con el Sample (solo en formato IFF). También están incluidos unos potentísimos efectos de Phase y localizador de Cycle Loop.*
** Posibilidad para Samplear directamente a Disco Duro. Son posibles velocidades de hasta 18 KHz en Stereo con un Disco Duro Rápido y bien Optimizado.*
** La función-buffer de Undo (rehacer) puede estar en Memoria o como un Fichero en un Disco Duro.*
** Más de veinte Efectos especiales de sonido, muchos de los cuales son variables por el usuario, pueden ser añadidos a un Sonido en Memoria o a un Sonido en Tiempo-Real desde el Sampleador.*
** Muy flexible. Puedes configurar muchos aspectos diferentes de Megalosound para proceder de maneras distintas hasta conseguir tu estilo de trabajo. Estas preferencias pueden después ser salvadas a Disco y serán elegidas automáticamente la próxima vez que pongas el programa en marcha.*

REQUERIMIENTOS DE SISTEMA

Megalosound requiere:
* Un Ordenador AMIGA cualquiera, a partir del A500, A600. A1200. A4000... todos excepto un A1000 8-/
* Un mínimo de 1MB de Memoria, especialmente Chip.
* Una Fuente de Sonido cualquiera tal como: un CD, un Radio-Cassette, un Instrumento Musical, etc...
* Un Amplificador o Equipo de Sonido para poder escuchar convenientemente la salida de Audio del AMIGA.

Es muy recomendable:
* Disco Duro o una unidad de Disco secundaria para el almacenamiento de los Samples.
* Memoria adicional, especialmente para los samples largos o para un uso más potente de las Funciones de Copia y Undo.

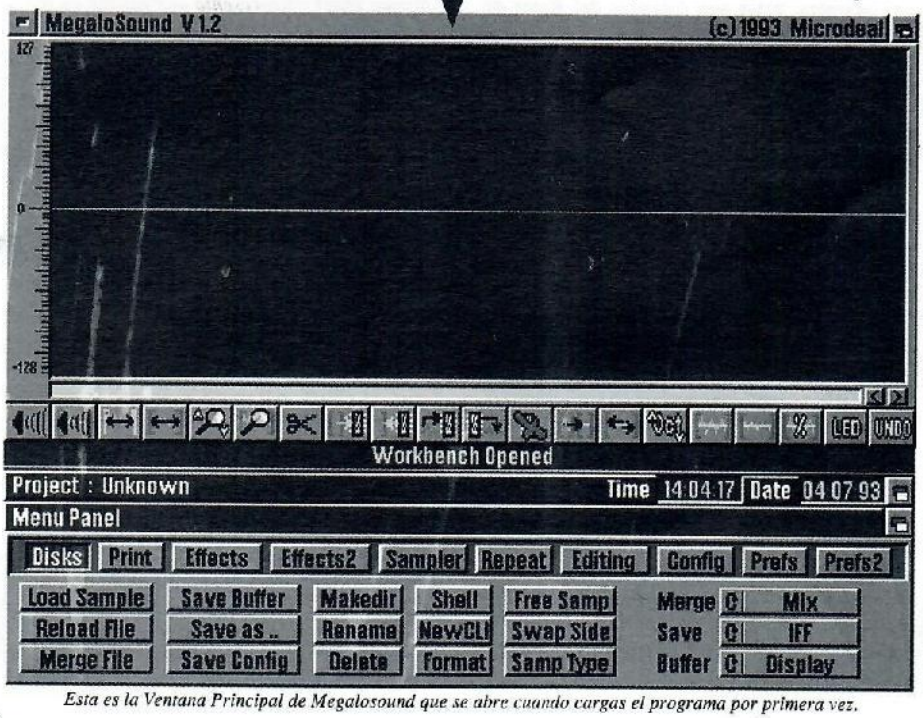
UN PASEO POR LA PANTALLA

La Ventana Onda de Sonido/Sample

Esta ocupa la mayor parte de la Pantalla y es la extensa área de la mitad superior de la misma. La Ventana Onda de Sonido es utilizada para mostrar un gráfico del Sample presente actualmente en Memoria. Por eso cuando Grabas o Lees un Sample del Disco, se dibuja una representación gráfica en esta zona. La línea que hay a lo largo de la mitad de la Ventana es la línea "Zero". Las Ondas del Gráfico del Sample más cercanas a esta línea representan las partes del Sonido más suaves, las Ondas más alejadas de la línea representan la parte del Sonido más fuerte. Que la Onda esté sobre o debajo de la línea no significa realmente nada, excepto que sobre la línea está la parte positiva actual del Sonido y debajo la parte negativa.

Para poder empezar a Editar Sonidos y añadir Efectos, necesitarás seleccionar un Rango o Zona del Sonido. Esto se hace simplemente seleccionando el punto inicial del Rango, moviendo el puntero del Ratón a ese punto, pulsando y manteniendo apretado el Botón Izquierdo del Ratón y a continuación arrastrando el Ratón hasta el el punto final del Rango. Mientras mueves el ratón notarás que parte del gráfico del Sonido cambia de color. Cuando el área iluminada sea el Rango que tu deseas, suelta el Botón Izquierdo del Ratón y el Rango será mantenido; ahora tendrás la posibilidad de seleccionar una cualquiera de las otras funciones (más tarde hablaremos de estas).

Cuando el Sample está siendo desplegado en Mono, hay una línea "Zero" en el medio y el gráfico está dibujado sobre ella. Si el Sample es



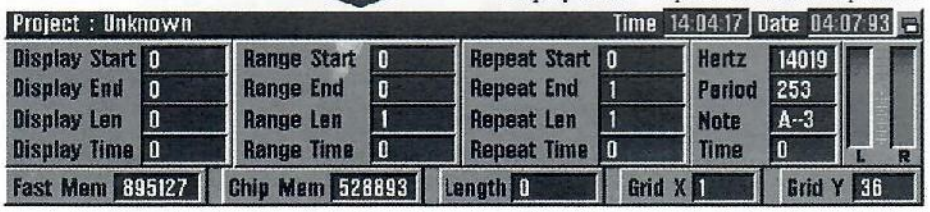
Esta es la Ventana Principal de Megalosound que se abre cuando cargas el programa por primera vez.

Stereo, la Ventana es lógicamente dividida en dos zonas (una sobre la otra) y se pueden ver dos líneas "Zero" con un gráfico sobre cada una. Si seleccionas la Ventana Osciloscopio desde el Menú "Sampler", el gráfico Onda de Sonido mostrará la forma de Onda que está siendo tocada actualmente a través del Aparato Samplcador.

Iconos de Comando

Los Iconos Comando son la hilera de Iconos cuadrados gráficos de color que está justo debajo de la Ventana Onda de Sonido. La función de cada uno de estos Botones puede resultar un tanto compleja, así que de momento no serán explicados aquí, sino en un capítulo aparte durante el Tutorial. El Icono que probablemente usarás más a menudo es el "Play Display" (Tocar el Sonido actual en Ventana) y es el que está situado en el extremo izquierdo de la hilera, tiene el gráfico de un Altavoz con Ondas de Sonido saliendo de él. Deberás pulsar sobre este Icono con el Botón Izquierdo del Ratón para oir/interpretar el Sonido de la Ventana, el Botón Derecho del Ratón hace algo muy diferente así que de momento es preferible que no lo utilices.

Panel de Información



Cuando se abre Megalosound, solo puedes ver la barra azul de Título del Panel de información debajo de los Iconos Comando. Para colocar el Panel de Información delante del Panel de Menú (que es mostrado totalmente) pulsa el Botón amarillo y azul oscuro sobre el extremo derecho de la Pantalla y la Pantalla del Panel de Información aparecerá en el frontal. Este Panel contiene información sobre muchas cosas diferentes, pero la mayoría se refieren al Sonido en Memoria.

En la Barra de Título aparecen la fecha y hora actuales, estas son tomadas del Reloj de Tiempo-Real de tu AMIGA. Si tienes una Placa de ampliación con Reloj colocada en tu Ordenador esto hará que se lean la Fecha y Hora correctos.

También en la Barra de Título está el Nombre del Sample con el que estás trabajando actualmente (Proyecto: Desconocido, es el nombre por defecto). Este nombre es tomado del nombre de fichero del Sample una vez lo has salvado o leido.

A lo largo de la parte baja del Panel de Información hay un número de diferentes Opciones, que son:

*** Fast Mem** - *Indica cuantos Bytes de Memoria Fast o Expandida tienes libres en tu AMIGA. Megalosound puede usar esta Memoria para capturar Samples y también para almacenar Samples leidos. Esta Memoria también puede ser utilizada como Buffer de Copia o Undo.*

*** Chip Mem** - *Indica cuantos Bytes de DMA o Memoria Chip hay libres. Esta Memoria es usada para mostrar Gráficos, por eso normalmente podría no quedar mucha disponible después de ser cargado Megalosound; de todas formas en los AMIGAs con 2MB de Chip RAM, está Memoria será utilizada por Megalosound también para Samplear.*

*** Length** - *Indica el tamaño del Sample en Memoria, en Bytes. Con este y los dos Indicadores previos, puedes indicar cuanta Memoria podrás usar para Grabar dentro.*

*** Grid X** - *Es usado para especificar el Intervalo de tiempo que deseas entre cada una de las líneas del Gráfico que está siendo dibujada a través del mismo. Los Intervalos de Tiempo son medidos en Segundos, por lo que un valor de 0.5 dibujaría una línea vertical hacia abajo del gráfico de la Onda de Sonido cada medio Segundo.*

*** Grid Y** - *Se usa para especificar los Intervalos entre cada línea de amplitud que es dibujada en el Gráfico de la Onda de Sonido. Hay 128 diferentes niveles de Amplitud por encima y por debajo de la Línea "Zero", por eso un valor de 64 dibujaría justo dos líneas, una mitad entre la línea "Zero" y el punto más alto del Gráfico y la otra mitad entre la línea "Zero" y el extremo inferior del Gráfico.*

En el área central de este Panel hay un conjunto de recuadros de Información, todos los cuales pueden ser modificados pulsando sobre ellos y utilizando el Teclado. El uso de cada uno es descrito aquí:

*** Display Start** - *Representa donde empieza la muestra gráfica del Sample (en Bytes) desde el principio del Sonido.*

*** Display End** - *Igual que el anterior, representa la Posición final (en Bytes) de la muestra gráfica del Sample desde el principio del Sonido.*

*** Display Len** - *Muestra cuantos Bytes del Sample son desplegados actualmente por el Gráfico.*

*** Display Time** - *Puede ser muy útil dado que enseña cuantos Segundos de tiempo son mostrados actualmente en la Ventana de Onda de Sonido.*

*** Range Start** - *Representa la Posición en Bytes del inicio de cualquier Rango seleccionado en el Gráfico de Onda. Si no hay Rango seleccionado mostrará un 0.*

*** Range End** - *Muestra el final de un Rango seleccionado en la Onda de Sonido. Igualmente, si no hay Rango seleccionado mostrará un 0.*

*** Range Len** - *Muestra cuantos Bytes han sido seleccionados.*

*** Range Time** - *Esta utilísima función indica cuantos Segundos de tiempo de Reproducción han sido seleccionados.*

*** Repeat Start** - *Indica la Posición en Bytes desde el inicio del Sample hasta la primera Marca de Repetición.*

*** Repeat End** - *La Posición de la segunda Marca de Repetición, en Bytes.*

*** Repeat Len** - *Te muestra la longitud del área del Sample entre las dos Marcas de Repetición.*

*** Repeat Time** - *Representa la cantidad de Tiempo de Interpretación, en Segundos, entre dos Marcas de Repetición.*

*** Hertz** - *La Velocidad de Grabación o Reproducción en Hercios. En general, a una velocidad más Alta de Sample corresponde la más Alta Calidad. Un valor de 14019 Hz significa que hay 14.019 porciones de sonido por cada Segundo de Grabación.*

*** Period** - *Una forma diferente de representar la velocidad de Grabación/Reproducción usando los el propio Sistema Temporizador Periódico del AMIGA. Este valor es probablemente más para uso de los Programadores ya que es el valor actual que debería ser programado normalmente dentro del Hardware del Ordenador para generar el valor en Hercios mencionado anteriormente. Algunos programas de Música que pueden importar Samples de Megalosound usarán este valor para elegir el Tono de los Samples.*

*** Time** - *Muestra el número total de Segundos de tiempo de Grabación y Reproducción para el Sample completo, no solo la parte visible.*

La otra Opción que queda en el Panel de Información es el Indicador Nivel de Volumen en el extremo derecho. Consiste en dos barras verticales cada una de las cuales contiene dentro una barra roja movible. Estas barras rojas saltan arriba y abajo en consonancia con el Volumen de la señal de Audio que está penetrando y las dos barras representan las entradas Izquierda y Derecha respectivamente.

Los Iconos en la Barra de Título de Pantalla

El Botón de Iconificar aparece como un Gadget de ocultación y está localizado en la esquina superior derecha de la Pantalla. Pulsando sobre este Icono se vuelve a la Pantalla de Workbench quedando una pequeña Ventanita abierta en ella con el nombre Megalosound. Pulsando el Gadget de Cierre de esta Ventanita, reactivarás el programa Megalosound. La utilidad del Gadget de Iconificación es para permitirte correr otros programas en tu AMIGA desde el Workbench al mismo tiempo que el Megalosound.

El Gadget localizado en la esquina superior izquierda de la Pantalla es el Botón de Salida. Pulsando sobre este Botón el programa despliega una ventana Requester en el centro de la Pantalla preguntandote si quieres confirmar que realmente quieres apagar Megalosound.

Los Iconos Comando

Aquí tienes un gráfico de la hilera de Iconos que está localizada inmediatamente debajo de la Ventana Gráfica del Sonido.

Como puedes ver, consiste en una fila de Gráficos de Color o ICONOS, cada uno de los cuales representa una Función diferente de Megalosound. Estas están, descritas en detalle más adelante en este Tutorial. Pero antes de ello de todas formas, necesitamos cierta información preliminar sobre algunas cosas relacionadas con la Pantalla principal de Edición de Samples...

La Barra Deslizadora de la Ventana

La barra deslizadora localizada inmediatamente debajo de la Ventana de Onda de Sonido puede ser muy útil. Cuando el programa se pone en marcha por primera vez o inmediatamente después de haber cargado un

Sample dentro de la Memoria, la Barra se rellena con un Deslizador Amarillo. La extensión del Amarillo dentro de la Barra representa la cantidad del Sample que se puede ver actualmente en su Ventana gráfica. Si esta Ventana es aumentada, la Barra Amarilla se encoge automáticamente. La longitud del Deslizador contiuará mostrando la proporción del área visible, además de la zona de color gris, que muestra cuanto queda fuera de la vista a los lados izquierdo y derecho.

Moviendo con el Ratón la Barra Deslizadora puedes moverte adelante y atrás a través de la Ventana Gráfica. Suelta el Botón del Ratón cuando estés de acuerdo con la nueva posición.

Las dos Flechas del extremo derecho de la Barra mueven el Deslizador poco a poco y pulsando sobre el área Gris en cualquier lado del Deslizador Amarillo, este se moverá en espacios más amplios.

La Barra de Mensajes

Está justo debajo de la hilera horizontal de Iconos y muestra importantes Mensajes y Avisos del estado de Megalosound. Si algo no parece ir bien en el programa, o no sabes que está haciendo, lee la Barra de Mensajes ya que esta está dando siempre alguna indicación de lo que el programa está haciendo. Te mostrará un Mensaje "Ready"(preparado) cuando esté desocupado, o un Mensaje de "Error" si algo se ha hecho mal. Si se está haciendo un Efecto sobre un Sample, entonces te dirá qué está haciendo dicho Efecto exactamente y puede incluso dar un reportaje progresivo.

Los Iconos Actuales

En esta sección se muestra un gráfico de cada Icono al lado de la explicación de su Función. Debes notar que algunos de los Iconos aparecerán diferentes dependiendo de que sean seleccionados con el Botón Izquierdo o el Derecho. Apropiadamente, cada Botón es descrito separadamente debajo de cada Opción (**L**=*Izquierdo*, **R**=*Derecho*).

L: Reproducir el Sample en Pantalla

Este icono Reproduce el Sample en Pantalla a través del Chip de Sonido del AMIGA y lo envía a los Amplificadores de tu TV, Monitor o Equipo HI-FI. Es importante recordar que esta Función no tocará necesariamente el total del Sample, sino solo la parte actualmente desplegada en Pantalla.

Mientras el Sonido es reproducido, una línea vertical de puntos se mueve a través de la Onda gráfica para indicar la Posición dentro del Sample que está siendo escuchada en ese momento. Esto puede ser usado para tener una idea de dónde están partes específicas del Sonido en la Pantalla para después Editar, añadir Efectos, Repeticiones, etc...

R: Reproducir un Sample desde Disco

Con el Botón Derecho del Ratón, este Icono reproducirá un Sample directamente de Disco. Si ningún Sonido ha sido aún Sampleado o Salvado a Disco, se te comunicará y te dará la oportunidad de seleccionar un fichero para reproducir.

L: Reproducir un Rango de Sample

Este Icono reproducirá la parte del Sample que esté seleccionada como un Rango, a través del Chip de sonido del AMIGA. Verás una Barra de Puntos moviendose a través de la Onda Gráfica del Sample. Indica la parte del Sample que estás escuchando actualmente. Si alguna parte del Rango está fuera de la vista cuando esta Función es seleccionada, será escuchado el total del Rango pero la Barra Vertical desaparecerá mientras se está interpretando fuera de la Pantalla.

R: Sin efecto

L: Ver entre Marcas de Repetición

Este Icono mostrará la parte del Sample que esté entre las dos Marcas de Repetición. Este área es expandida o encogida para que el tamaño total de la Onda Gráfica se adapte a la sección apropiada. Este Icono es muy útil cuando estás tratando de colocar Repeticiones, ya que podrías colocarlas ligeramente fuera de posición, usa el Icono para mostrar entre las Marcas y luego muévelas de forma más segura con la ampliación pertinente.

R: Rango entre Marcas de Repetición

Esta es una Herramienta de edición muy útil. Por ejemplo, si quieres editar la parte de un sample entre las Marcas de Repetición, este Icono te hará el trabajo más fácil. Cuando es seleccionado, la parte del Sample entre las Marcas de Repetición es elegida como Rango. Ahora este puede ser editado o tener Efectos añadidos al mismo. Debes notar que si añades Efectos a un Sample, la Repetición puede "Clickear" porque el Sonido ha cambiado. Por consiguiente puede hacer necesario re-situar las Marcas de repetición.

L: Mostrar el Sample entero

Este Icono re-dibujará el Sample entero en Memoria sobre el Gráfico de Onda actual. Esto es mayormente utilizable para re-dibujar el Gráfico cuando han sido usados varios cambios de ampliación y quieres volver al tamaño original más rápido.

R: Hacer un Rango del Sample entero

Este Icono seleccionará la Muestra entera de la Onda del Sonido como un Rango. Por ejemplo, si has hecho un aumento dentro de una sección del Sample y encontrado exactamente la parte que deseas editar, entonces este Icono la seleccionará como el Rango igual que como lo harías manualmente.

L: Aumentar el Sample

Este Icono ampliará la Muestra del Sample para poder ver la la Onda del sonido en mayor detalle. La proporción de Ampliación es determinada por sus preferencias en el Menú "Prefs". Aumentando hace más fácil ver la verdadera forma de la Onda de Sonido e identificar dónde el Sonido se vuelve más fuerte o suave. Experimentando acabarás probablemente familiarizandote con las típicas formas de Onda de los diferentes Instrumentos y reconocerás también donde empiezan y terminan las diferentes partes de un Sample (voces, precusión, bajo, etc...).

R: Disminuir el Sample

Esta función efectua lo contrario a la acción con el Botón Izquierdo. Cuando es seleccionado el Icono, se tiene una visión más general de la Onda de sonido. Igualmente, la proporción de visión que es disminuida está determinada por las preferencias elegidas en el Menú "Prefs".

L: Rango de visión

Este icono aumentará dentro de un Rango seleccionado hasta que este llene la Muestra total de la Onda de sonido. Seleccionar un Rango del Sample y después este Icono es la forma más rápida de obtener una vista Ampliada de un área de especial interés.

R: No tiene efecto

L: Cortar un Rango al Buffer de Copia

Como su mismo nombre implica, este Icono colocará una Copia del Rango dentro del Buffer de Copia, después de que el propio Rango es Removido (o Cortado) del sonido. Removiendo el Rango del Sample cualquier Sonido que es usado para estar sobre cualquier lado del Rango será ahora puesto junto.

R: Sin efecto

L: Copiar un Rango al Buffer de Copia

Este Icono es similar a la Función Cut (Cortar) en que la parte del Sample seleccionada por el Rango es Copiada al Buffer de copia, pero en este caso el Rango no es removido del sonido. El Buffer de Copia es utilizado como un Sample almacenado temporalmente y puede ser re-utilizado usando otras Funciones tales como la de "Paste" (Pegar).

R: Seleccionar un fichero para Buffer

Si quieres, en vez de usar la Memoria para el Buffer de copia este puede ser forzado como un Fichero denttro de un Disco, preferiblemente un Disco Duro (debido a la mayor capacidad de almacenamiento y velocidad). El modo de operación es elegido desde dentro del Menú "Editing". Seleccionando este Icono, puedes introducir el nombre del fichero que va a ser usado para el Bufer de Copia.

L: Pegar el Buffer de Copia

Este Icono Pegará/Recuperará los contenidos del Buffer de Copia dentro del Sample. Cuando seleccionas este Icono, estás eligiendo entre Pegar los datos del Buffer de Copia en el inicio o final del sample o Insertarlo

al principio del rango. Obviamente, la elección de Pegar el Buffer al principio o al final del Sample quiere decir que no necesitas molestarte en seleccionar esa parte de la Muestra como el rango, pero debes elegir un Rango en algún lugar dentro del Sample porque de otra forma el Icono no se activará.

R: No tiene efecto

L: Copiar el Sample entero al Buffer

Este Icono coge el Sample en Memoria entero y hace una Copia del mismo dentro del Buffer. Esto puede ser utilizado para algunos efectos, juntar diferentes Samples, mezclar Samples, etc...

R: Sin efecto

L: Copiar el Buffer al Sample

Esta es una Función inusual. Coge los contenidos del Buffer de Copia y coloca una imagen exacta del mismo dentro de la Muestra de la Onda de Sonido. Debes tener en cuenta que el Sample no es superpuesto o mezclado dentro del Sample original, lo reemplaza por completo. Por lo tanto el Sample original se pierde totalmente y la longitud del mismo es alterada, así que ten cuidado cuando utilices esta Función.

R: No tiene efecto

L: Cancelar el Buffer de Copia

Este Icono puede ser usado para liberar Memoria si el Buffer está en RAM. Esta Función borra el contenido del Buffer de Copia. No solo quita el Sample existente, sino que además borra totalmente el propio Buffer! Si hay datos en el Buffer de Copia, utilizando esta Función antes de coger un nuevo Sample puede, obviamente, liberar Memoria.

R: Sin efecto

L: Onda Zero

Este Icono creará espacios vacios en tus Samples. Primero necesitas seleccionar un Rango que quieres limpiar y después seleccionar este Icono. A diferencia de otros tipos de Funciones de borrado, este Icono no mueve juntas las partes del Sample fuera del Rango. Cuando esta Función es completa, notarás que el área del Sample dentro del Rango es silenciada totalmente y tiene una línea plana a lo largo del centro del gráfico.

R: No tiene efecto

L: Invertir Sample (Giro sobre el eje X)

Este Icono invierte el Sonido en la parte Seleccionada del Sample. Aunque esto es un Efecto, no está en ninguno de los Menús de efectos porque es una utilidad muy común y usada a menudo. Cuando utilizas este Efecto, el inicio del Sample se convierte en el final y viceversa, a todo lo largo del Rango.

Algunos grupos de pop ponen mensajes en sus canciones que están invertidos para que tu no puedas oirlos normalmente. Ahora tu puedes usar Megalosound para invertir y escuchar cualquiera de esos mensajes ocultos. Una buena canción que puedes tratar de invertir es: "Art of Contrition" del album de Madonna "Like a Prayer". Si escuchas con suficiente cuidado puedes oir el Coro de Gosped cantando la canción "Like a Prayer" de fondo, pero tu solo la puedes oir si inviertes el Sample!

R: Sin efecto

L: Re-Samplear una Octava Alta

Este Icono coge el Sample entero (no solo la parte del Rango) y lo hace sonar una Octava más alta mientras deja la velocidad del Sample exactamente igual. Actualmente, lo que sucede es que cada segundo byte del Sample es saltado, por eso obviamente se pierde algo de calidad del Sample tanto si reduces la velocidad de reproducción como si vuelves abajar el Sample una Octava intentando restaurar el Sample. Si realmente quieres restaurar el Sample después de este efecto, usa la utilidad Undo.

R: Re-Samplear una Octaba Baja

Como arriba, este Icono Re-Ejecuta el Sonido entero (no un Rango) pero lo hace sonar una Octava más Baja. Igualmente este Efecto deja la misma velocidad de Sample pero trabaja doblando la longitud del sonido. En este caso Megalosound rellena los huecos resultantes entre los bytes del Sample con un porcentaje de los dos Bytes sobre cada lado.

L: Hacer el Sample más Fuerte

Este Icono coge la parte de Rango del Sample y dobla su Volumen. Si un Sample es suave, puedes utilizar rápidamente este Icono para subir el Sonido, pero hay el riesgo de que haga el Sonido demasiado ruidoso. Puedes usar el "Grid" (cuadrícula) para controlar el volumen del Sonido en este caso.

R: No tiene efecto

L: Hacer el Sample más Suave

Este Icono efectua lo contrario que el anterior ya que reduce a la mitad el volumen del Rango de Sample. Un uso de esta función puede ser para crear sonidos de fondo suaves para mezclarlos con sonidos fuertes de primer plano. Por ejemplo, podrías tener un Sample de público aplaudiendo y animando y un Sample de alguien cantando algo como "Microdeal se complace en presentarles Megalosound"... El gentío tendría su volumen a la mitad con este Efecto y a la vez el Orador mezclado en primer plano.

R: No tiene efecto

L: Ir al Menú Preferencias

Este Icono te lleva a la sección de Preferencias. Este sofisticado Menú es descrito en la sección de Menús del Manual. Para salir del Menú Preferencias y retornar a los Controles normales, pulsa sobre el Botón "Return to main menu" en el extremo inferior de la esquina derecha de la ventana.

R: Sin efecto

L: Elegir Filtro LED On/Off

Debes saber ya que el AMIGA tiene implementado un Filtro de Audio. Este es un simple Filtro de Paso-Bajo de 7 KHz que elimina cualquier frecuencia alta. Cuando está colocado en ON, el Filtro elimina el desagradable ruido que se puede oir en la más baja frecuencia, de los Samples de peor calidad. Su efecto puede incluso a veces hacer que los samples suenen un poco apagados por eso en algunos casos el detalle extra que puedes oir con el Filtro colocado en OFF puede ser deseable. Los Samples que han sido grabados a las más altas frecuencias no se beneficiarán demasiado de este filtro, así que la elección es tuya!

Debes notar que este Icono está resaltado cuando el Filtro está en ON. La luz "Power" del Ordenador luce más brillante en este caso. Con el Filtro en OFF, la luz de Power parece estar más apagada.

R: No tiene efecto

L: Recuperar la última acción, "UNDO"

Teniendo en cuenta que la utilidad UNDO está disponible desde el Menú "Config", entonces cada vez que es usada una Función de Edición, se guarda una Copia del Sample previo. Si por cualquier razón deseas retornar al Sample previo, entonces selecciona la Función UNDO, el nuevo Sample será reemplazado por el anterior.

R: Seleccionar Fichero para Buffer UNDO

Normalmente el Buffer de UNDO es colocado en Memoria, pero siempre es posible re-direccionarlo a un Disco (preferentemente un Disco Duro) como un fichero de Sample temporal. Si quieres usar un fichero en Disco como Buffer UNDO, este Icono te permite elegir el nombre de fichero para ello.. Igualmente, la opción para preparar un fichero de Disco como Buffer puede encontrarse en el Menú "Config".

La ventaja de usar un Buffer basado en Disco es que queda más Memoria disponible en el Ordenador para Samplear. La desventaja del Buffer en Disco es que cada vez que se ejecuta una operación, el Sample original tiene que ser archivado de nuevo. Esto puede no ser un problema para Samples cortos, pero los Samples largos pueden producir una significativa parada entre operaciones, haciendo la edición del Sample mucho más pesada.

PRIMERAS PRUEBAS

Seleccionando Rangos

La Selección de un Rango es una parte muy importante de Megalosound y deberás ser un maestro en el arte de seleccionar la parte exacta del Sample así como el Rango para estar en disposición de usar Megalosound hasta su total potencial. Actualmente seleccionar un Rango es muy simple, pero tienes que saber qué seleccionar. Deberás tener una buena idea de como aparecen las diferentes partes de los Samples y empezar a intentar distinguir cuando un Sonido se para y otro empieza.

Encontrar el lugar exacto para tu Rango solo llegará con la práctica. A menudo es una buena idea hacer una Ampliación dentro del Sample para tener una mejor visión de la Onda. Por eso para seleccionar el Rango, mueve tu Ratón al punto de la parte del Sample que quieres como Inicio y después pulsa el Botón Izquierdo del Ratón y mantenlo apretado. Ahora arrastra el Ratón hacia la Derecha (o Izquierda) hasta que el área Resaltada del Sample sea la parte que tu quieres. Suelta el Botón del Ratón.

Si no estás satisfecho con el área del Sample que has seleccionado, puedes fácilmente mover el Ratón a una nueva posición de Inicio, pulsar el Botón Izquierdo del Ratón otra vez y seleccionar una parte diferente del Sample. De todas formas si has cogido aproximadamente el Rango correcto, entonces puedes también alterar el Rango introduciendo un nuevo valor de Inicio o Final dentro del Panel de Información, o si no hacer lo siguiente:

Mueve el Ratón hasta el Inicio o Final del Rango (dependiendo de lo que quieras cambiar) y después pulsa y mantén apretado el Botón Derecho del Ratón, ahora has fijado justo dicho Final y estás en disposición de mover el Ratón para alterar solo ese punto. Una vez tengas el Inicio o el Final correctamente posicionados, simplemente suelta el Botón del ratón.

Otra cosa que puedes hacer, después que has elegido tu Rango, es mover el Rango entero sin re-dimensionarlo. Para hacer esto, mueve el Ratón dentro del área del Rango y presiona manteniendo el Botón Derecho del Ratón. Mientras mantienes apretado el Botón, mueve el Ratón sobre la Onda visible del Sample y suelta el Botón del Ratón cuando hayas finalizado.

Selección del Nivel de Sonido

Antes de que puedas hacer ningún Sampleado, tienes que asegurarte de que coges el nivel de entrada de Sonido correcto. Este es alrededor de 2.5 voltios de pico a pico, pero esta información no es muy útil para la mayoría de Usuarios, por lo que normalmente usarás el Osciloscopio para elegir el Nivel de Volumen correcto.

Panel Ventana Osciloscopio

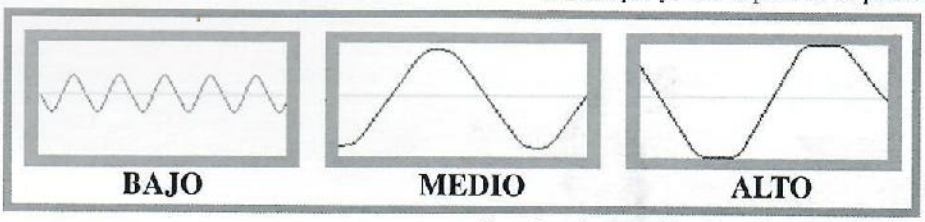
A diferencia de otros programas Sampleadores, Megalosound no ocupa espacio en la Pantalla para un Gráfico de Osciloscopio permanente, por el contrario el Gráfico de Onda del Sonido deja mucho espacio y este área es usada por el Osciloscopio cuando este es seleccionado.

La Ventana del Osciloscopio se abre desde el Menú "Sampler", así que busca el Panel de Menú en el pie de la Pantalla y mira a lo largo de la fila horizontal de las Cabeceras del Menú (estas están sobre un fondo Gris oscuro) hasta que encuentres el Gadget "Sampler" y entonces pulsa sobre él. Ahora el Panel de Menú cambiará de apariencia y se verá como este (Gráfico Panel).

Ahora necesitas cambiar el Gadget Tipo de Monitor para que se lea "O'scope" (como se ve en la Pantalla de arriba.

Para hacer esto, vete pulsando sobre el Gadget a la derecha de la palabra "Monitor" hasta que el texto en el Gadget diga "O'scope". Ahora que hemos seleccionado el Tipo de Monitor como Osciloscopio, puedes pulsar el propio Gadget "Monitor", en este punto la Ventana Onda de Sonido se limpiará, el Sonido que está entrando se oye y es representado gráficamente sobre la Pantalla.

Ahora podrías alterar el Control de Volumen en la Fuente de Sonido o en la parte posterior de la caja Sampleadora de Megalosound para que la Onda llene el gráfico por entero, pero también para que el ruido de fondo no produzca líneas planas en lo alto o bajo de la Pantalla. Los siguientes Diagramas simples muestran lo comentado:



Capturar un Sample

Hasta ahora hemos estado colocando el Megalosound y dejandolo preparado para usar. Ahora ya está dispuesto y una de las primeras cosas que tú probablemente querrás hacer con Megalosound es crear un Sample.

Bien, vete al Menú "Sampler" pulsando sobre el Gadget con el nombre "Sampler" en la fila de Iconos a lo largo de lo alto del Panel de Menú. La parte baja del Panel cambiará de apariencia para revelar las Opciones para el Menú de Sampleado. Antes de que crees un Sample hay algunas cosas que necesitas considerar...

* *Que tipo de Calidad de Sample deseas, ¿Alta Calidad pero con un tiempo de Sampleado corto, o no demasiada Calidad pero con un tiempo de Sampleado más largo?*

* *¿Cuanta Memoria quieres usar para el Sample? Normalmente esta debería ser toda la disponible, pero eso puede causar más tarde problemas por falta de Memoria.*

* *¿Quieres que Megalosound empiece a grabar automáticamente el Sample cuando se alcance cierto nivel de sonido o quieres empezar a grabar manualmente?*

* *Qué tipo de Sampleado deseas, ¿Stereo o Mono, y si es Mono que Canal quieres para grabar: Izquierdo solo, Derecho solo, o ambos Canales combinados?*

En el Menú "Sampler" están todos los cambios que puedas desear. Pulsando sobre el Gadget "Sample", Megalosound empezará a grabar Sonido dentro del Ordenador.

Reproducir el Sample

Una vez que has capturado el Sample, seguro que quieres oirlo de nuevo. Esto es muy sencillo. El Icono que ilustra este comentario es el Icono "Reproducir Muestra" y lo que hace es interpretar el Sonido que está desplegado actualmente en la Ventana Onda de Sonido.

Cuando pulses este Icono, oirás que el Sample es reproducido, también verás una barra vertical moviéndose de izquierda a derecha a través del Gráfico del Sonido. Esta barra representa la parte del sample que SE está escuchando actualmente y muestra su situación en el Gráfico del sonido. Repasa la sección de Iconos Comando para saber más sobre estos Iconos.

Salvar el Sample en un Disco

Ahora que ya has capturado tu primer Sample y lo has oido, querrás Salvarlo en un Disco ¿No?

Normalmente, es muy buena idea Salvar regularmente tus samples mientras estás trabajando con ellos ya que un desastre puede venir en cualquier momento. No hay nada peor que estar trabajando largo tiempo con un Sample y haciendole todo tipo de cambios y que de repente haya un corte de corriente o que el AMIGA se cuelgue... Es en momentos como estos cuando realmente desearías haber salvado el Sample, porque ahora tendrás que volver a empezar todo de nuevo y habrás perdido la sensibilidad e inspiración que te ayudaron a crear el Sample la primera vez!

Para Salvar un Sample, vete al Menú "Disks" pulsando sobre el título "Disks" de la hilera de cabeceras de Menú, esto te brindará una nueva selección de Opciones de Menú en la mitad inferior del Panel de Menú.

En la segunda columna de la izquierda, notarás que el segundo Gadget abajo dice "Save As..." Ahora esto debe parecer obvio, ya que este Gadget te permite Salvar el Sample a Disco. Cuando pulsas sobre él, aparece una Ventana-Requester de ficheros y es leido un Directorio dentro; puedes usar el Requester para cambiar el camino de Directorio actual en el que vas a Salvar el Fichero e introducir el Nombre que quieres darle al Sample.

De momento ya vale...

Jesús

Bienvenidos a esta sección donde vamos a incluir todas vuestras Cartas y presentarlas a los demás Usuarios interesados en compartir y ayudarse en todos los diferentes aspectos del inmenso y maravilloso entorno de nuestro AMIGA.
Así que ¡Animo!, si tienes algo que decir, opinar, sugerir, compartir, criticar, etc...
¡Ya lo estamos esperando y seguro que los demás Usuarios también!
Solo tenéis que enviarnos vuestras cartas a:
AMIGA AGORA
Plaza Pedro IV nº 4, 7º 3ª
08120 La Llagosta (BARCELONA)

o por correo electrónico (E-Mail) a nuestra dirección de Internet:
tuamiga@redestb.es

Anónimo Veneciano

ANONYMOUS...

Esta carta es expresamente para dar caña (sobre todo) a la IBM y a los PC's. No me voy a cortar un pelo. Ya está bien de tanta estafa. No me voy a meter con el usuario de pc, puesto que no todos los usuarios son iguales. Desgraciadamente, la buena gente usuaria de pc no abunda. Son una minoria. La mayoria de los peceros sigue pensando que su ordenador es el más potente y que los otros sistemas estan obsoletos y solo sirven para hacer chorradas. ¡Pobres ingenuos!. Supongo que esas ideas que tienen son culpa de la publicidad engañosa de la IBM

La IBM vende su producto como lo más avanzado en tecnologia. Que su juguete (mal llamado ordenador) es capaz de hacer cosas increibles. Por último (y es lo más importante) dicen que es compatible. Ya!! Compatible con que? !Pues con si mismo y ni así tiene la compatibilidad asegurada. Un PC solo es compatible con otro PC.

Yo me hago una pregunta:¿El PC es compatible con el Amiga y el MacIntosh? No!!!!

¿Entonces porqué dicen que es compatible? ¿Porqué mienten?!! Pues para vender más ordenadores. A ellos no les importa si el ordenador tal puede cargar el güindous tal. Solo creen en el dinero.

Una suerte que tenemos los usuarios de Amiga es que su asqueroso PC no podrá emular NUNCA el Amiga. Sus chips de "goma" no pueden con nuestro Workbench y (SOBRETODO) con el AmigaDOS o AmigaOS (como le queráis llamar). Tampoco podrá emular en su vida nuestros "custom chips" (los mejores del mundo).

Existe un programa por ahí (ni se el nombre) que (dicen) emula al Amiga. Emula el DOS 1.3. La verdad es que no me extraña. Nunca podrán emular la ROM 2.xx 3.x. Emular el Workbench 1.3 es muy fácil. Cualquiera con un poco de conocimiento de Ensamblador lo puede hacer. Lo que no entiendo es cómo han conseguido los datos necesarios para hacer el programa... ¡No os asustéis; puedo asegurar que el emulador NO FUNCIONA!. No carga ningún juego y la mayoria de programas se cuelgan. Tienen la mania de hacer las cosas inacabadas y mal.

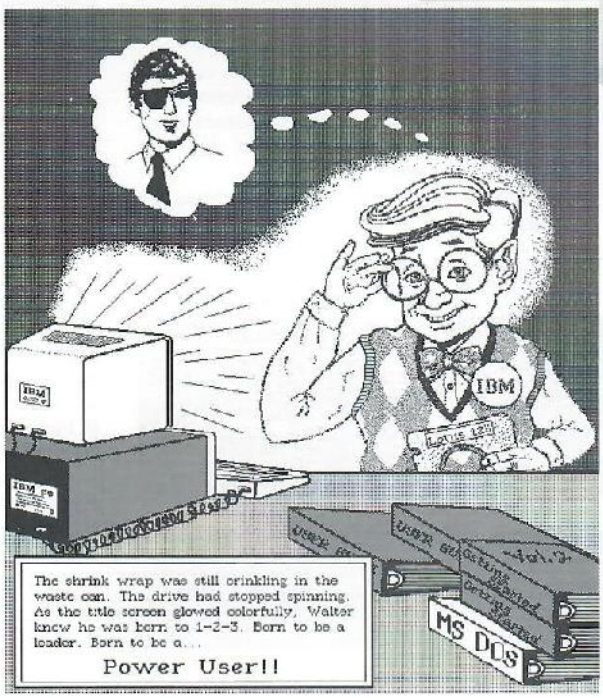
Creo que el programador que ha hecho ese programa es un "espia". Creo que un dia ese tio fue un usuario de Amiga. También creo que es el típico que solo se dedicaba a copiar juegos y programas. Uno de los tantos que ayudó a hundir la Commodore. Ahora (es mi opinión) seguro que es de los que piensa que el Amiga está muerto. Presenta su emulador como:

-Mirad, mi programa emula al Amiga; un sistema ya obsoleto y bien muerto.

También creo que ese tio debe tener todavia un Amiga. ¡Seguro que un 500!. Seria bueno localizar a ese energúmeno. Así por lo menos sabremos de quién se trata y si sigue metido en el mundo Amiga. Por otro lado, si se trata de una compañia de Software la que ha hecho este programa, se supone que debe tener una licencia para poder "imitar" a otro ordenador. Si es así (o sea que tienen licencia) me gustaria saber quién se la ha concedido.

Yo no me preocupo por ese emulador. Cómo no funciona, lo mejor es olvidarlo. No creo que eso llegue a funcionar nunca. Un PC NO PUEDE emular al Amiga; por mucho que se empeñen.

Además, no solo se debe cargar el programa y ya emula al Amiga. Seguro que se deben hacer otros "arreglillos" por ahí. En cambio, nosotros solo tenemos que cargar un programa y ya emulamos el MSDOS (un sistema operativo penoso y obsoleto). Desde ahí podemos cargar hasta el "güindous". Si cargamos otro programa, tenemos el MacIntosh. Y no solo eso! Una vez cargados estos emuladores (sin necesidad de ninguna placa adicional) podemos tirar atrás las pantallas, de forma que tenemos tres Sistemas Operativos funcionando a la vez. El Workbench (el nuestro), el MSDOS (el de PC) y el del MacIntosh.



Un ordenador compatible tendria que ser compatible con todas las plataformas existentes y en el caso del PC eso no es así.

Entonces, ¿a que ordenador si se le podria llamar compatible? ¡Solo al Amiga!

Tenemos decenas (o centenas) de emuladores via Software de TODOS LOS SISTEMAS existentes hoy en dia y de plataformas que ya murieron hace tiempo; como el Spectrum, el Atari, el Commodore 64, MSX, etc...

Y no solo se trata del tema de la compatibilidad. Si solo fuera eso...Yo me rio mucho cuando se habla de una CPU de 200MHZ. Esa no es la velocidad real del ordenador. En eso también mienten.

Mis comparaciones con el Amiga son estas:

**Una CPU de un PC que corra a 65MHZ, equivale a una CPU Amiga que corra a 14MHZ.*

**Ahora el Amiga tiene la CPU 68060 a 60MHZ. Ese ordenador no creo que supere en velocidad a un Power-Risc; pero si en calidad.*

**Nuestra CPU si es Multitarea. No como la del PC, que es un timo. De ahí que pidan tanta memoria Ram para usar los programas. Ellos a la Multitarea le llaman tener 6MB de Ram. Yo es que me parto de risa!*

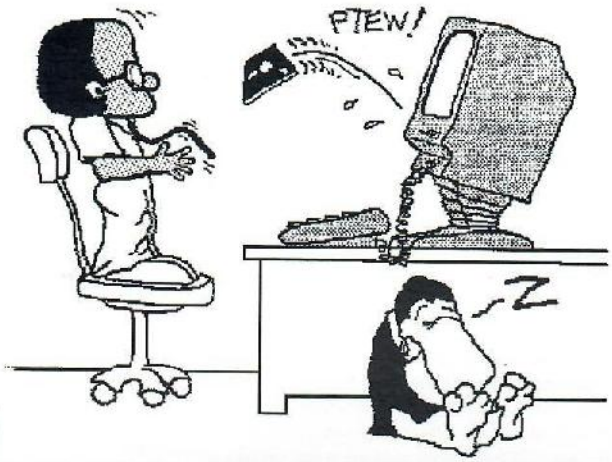
**Una CPU de PC (Risc) a 200MHZ, va a necesitar muchos megas de ram para funcionar. Como la velocidad real es más o menos la mitad de la que dicen que tiene (200MHZ), vuelven a mentir.*

Nosotros, creo que a principios del 97, ya podremos disfrutar del Power-Amiga. Los Amiga-Risc no creo que tarden mucho en salir a la venta entonces. No quiero ni pensar en un Amiga corriendo a 200MHZ. Cuando ese dia llege, el PC estará muerto. Pasará a la historia como el ordenador "chapuzas".

Seguro que en cuanto se empiezen a vender los PC-Risc, el "bill gates" ese saca otra versión del "güindous". A ver cómo lo llama esta vez. "The güindous risc version number: -Falla Todo '97".

Hay mucho que decir sobre esa cosa llamada "güindous". Especialmente sobre la versión 95. Pero antes, decir que el "bill gates" ese no es

CAUTION!
This workshop is not *IBM* compatable!



más que un ladrón de ideas que ha copiado el "güindous" del Workbench (Amiga) y del MacIntosh. Pero lo ha copiado mal. Por eso no funciona bien.

Y la Microsoft? Todos sus integrantes, con el "bill gates" a la cabeza, son unos chupópteros que lo único que les interesa es hacer dinero. Dinero a costa de engañar a la gente.

Que curioso es que cuando trabajas con un programa del "güindous" luego el sistema operativo no puede hacer nada con él, no? Si, es muy curioso. Aunque es evidente que si has hecho un texto en ASCII con un editor del "güindous", lo normal seria que desde el "mspuff" (msdos) se pueda ver el texto; o no? Es lo menos que se le puede pedir a un ordenador como ese.

El "güindous", es un programa que está hecho deprisa y corriendo porque la IBM veia que todo se iba abajo. Necesitaban sacar algo "nuevo" al mercado. Le hicieron mucha publicidad (la totalidad de ella engañosa) y toma!, la gente pica. De esta forma, no se procuparon de las INCOMPATIBILIDADES de su programa. Ni de que versiones de distintos programas funcionasen. !!Si hasta tuvieron que hacer una versión del WordImperfect sólo para "güindous"!!

...Me parece que hay una interrupción. Mi CPU se está conectando solita al internet...

Piiiiiiip.

-Oye tu, bill gates! A ver si dejas de tocar las narices con tu güindous!!

-Who is talking? *-Traducción: -Quien habla?*

-Os voy a hundir la microsoft!!

-Mmmmm... Who is talking?! *-Traducción: -Mmmmm... Quien habla?!*

-Soy tu peor pesadilla... El Amiga!!!! Ha, ha, ha, ha, ha.

-Moooooooom!!!!! I'm scared!!!! Bua! Bua! Bua! My money!!!!
-Traducción: -Maaaaaaama!!!!! Tengo miedo!!!! Bua! Bua! Bua! Mi dinero!!!!

Piiiiiiip.

Tenéis que perdonar a mi CPU. Aunque yo la apoyo no está bien asustar a los niños de esa manera. Digo niños porque el "bill gates" ese es un "niño" que tiene mucho dinero.

Después de esta interrupción, finalizaré esta carta hablando de otra cosa.

Las prohibiciones de la IBM respecto a la publicidad de la competencia son muchas. Si la IBM tiene publicidad en (por ejemplo) una emisora de TV, supongo, dicen:

-Nosotros pagamos tanto pero la publicidad tiene que ser única y exclusivámente de nuestros productos. Queda terminantemente PROHIBIDO decir una sola palabra sobre otra marca. Ya sea Mac o Amiga. Pero sobretodo que el nombre Amiga no salga en ningún lugar!!.

Ante estas recomendaciones, los encargados de publicidad les lamen las suelas de los zapatos; Si les dan tantos millones como les están dando ahora, están dispuestos a hacer lo que sea.

Por este numero ya vale, no?

Se despide el Anónimo Veneciano hasta el próximo numero de la revista.

ESTA SECCION ESTA ABIERTA A TODAS VUESTRAS CARTAS, PERO NO SOLO DE OPINIONES O COMENTARIOS, SINO TAMBIEN A CUALQUIER OTRO TEMA QUE PUEDA INTERESAR. POR EJEMPLO OS PUEDE SERVIR DE EJEMPLO LA CARTA QUE HEMOS RECIBIDO DE UN USUARIO QUE QUIERE VENDER SU EQUIPO DESDE ESTAS PAGINAS, PUES ADELANTE ¿OS ANIMAIS!

LUIS MIGUEL APARICIO
(CUENCA)

Vendo:

AMIGA 500 Plus
-ROM 3.1
-2MB RAM CHIP
-1 Ratón KWIK 290dpi (Mejor que el original de Commodore)
-1 Alfombrilla de PVC

ACELERADORA A530 de GVP
-Alimentación y ventilador propios
-68EC030 a 40MHz
-Coprocesador 68882 a 40MHz
-8MB RAM FAST de 32bits y 60ns GVP
-Disco Duro de 1GB SEAGATE SCSI
-Controladora FAST SCSI-2 y DMA

Un montón de Software incluido:
-Imagine 4.0
-Lightwave 4.0
-Real 3D 3.11
-Final Writer 5
-Wordworth 5
-JUEGOS varios
-SONIDO
-GRAFICOS
-etc...

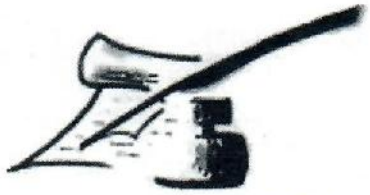
TODO ***"SOLO"*** *por:*
80.000 ptas. *(Negociables)*

Por partes:

ACELERADORA:
50.000 ptas.

AMIGA 500 Plus:
30.000 ptas.

Para concretar llamar al Teléfono:
969-22 86 70
(de 3 de la tarde en adelante)



LOS PRIMEROS PASOS

Guia al Workbench 3 para Principiantes Absolutos

Original de Steve Bye, Febrero de 1996

INTRODUCCION

Este es el primer Capítulo de lo que esperamos será una larga serie venidera de Tutoriales sobre cómo usar el Workbench 3. Esta primera parte está concentrada en los Menús del Workbench, aunque se abarca también una gran cantidad de información sobre el Sistema, en forma de referencias.

¿Porquè se ha dedicado un Capítulo entero solo para abarcar los Menús? ¡Tu mismo debes contestar! Porque hemos visto muchos otros Tutoriales sobre el Workbench y ninguno de ellos parecían profundizar demasiado y daban mucho por supuesto, como que el Usuario ya conocía cómo Formatear un disco, por ejemplo. En esta serie de Tutoriales si una acción como Formatear es mencionada, esta tendrá una **Referencia Resaltada(rX)** que puedas recordar y que te llevará a una explicación en profundidad el término y del Porqué y Cómo utilizarlo.

También encontrarás normalmente un Diagrama Gráfico de complemento y una *GUIA RAPIDA*, dando al menos dos o más, normalmente tres, de las diferentes formas de Utilización para entender y resumir el tema.

Queremos puntualizar aquí que la mayoría de esquemas/pantallas que contienen un Gráfico de los Menús en acción están totalmente reconstruidos a mano y traducidos al ¡CASTELLANO!, y aunque no sean muy artísticas tratan de cumplir su cometido de la forma más clara posible. Nos ha sido prácticamente imposible encontrar un Capturador de Pantallas que pueda grabar Menús de Workbench abiertos.

Otro punto del que debemos hacer mención es que hemos tenido que dar por supuesto que estás usando un Amiga SIN un Disco Duro y que tienes que leer el Workbench desde un Disco. Hemos adoptado este punto de vista porque es la forma más normal de empezar para un principiante de Amiga. Si tu ya tienes Disco Duro tampoco pasa nada, únicamente no te sientas confuso si decimos algo como, ¡Cargar tu Disco de Workbench!

INDICACIONES Y CONSEJOS

Sigue estas sencillas indicaciones para evitar los errores más comunes:

* SIEMPRE debes tener tus disquetes **Protegidos contra Escritura(r6)**. Esta simple precaución puede evitarte muchas horas, dias y semanas de padecimiento con **Virus(r7)** y discos infectados.
* NUNCA saques un disco de la disquetera hasta que TODA actividad de disco haya acabado completamente, no solo la luz de la unidad, escucha también el zumbido correspondiente.
* NUNCA conectes/desconectes periféricos tales como disqueteras, impresoras, modems o cd-roms, mientras tu Amiga está encendido. el Manual siempre te dice que no conectes tu Ratón con la máquina encendida, esto es un poco solo de lo que debemos pensar, pero se debe saber !!Después de todo ellos han creado la máquina!!
* SIEMPRE primero, chequea cualquier nuevo disco de programas con un buen y reciente programa Chequeador de Virus ANTES de ejecutarlos.
* Si tienes un Disco Duro, ten un Chequeador de Virus activado en el WB para que chequee constantemente la **Memoria(r8)**, en busca de Virus y que inspeccione cada disco insertado.
* Dale a menudo a tu **Ratón(r10)** una limpieza, tan pronto como empiece a arrastrar un poco, esto detendrá tu frustración y prolongará la vida de tu inseparable amigo.

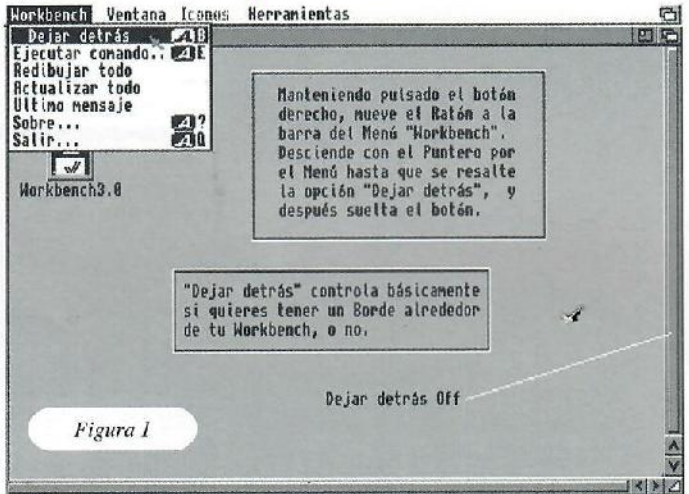


Figura 1

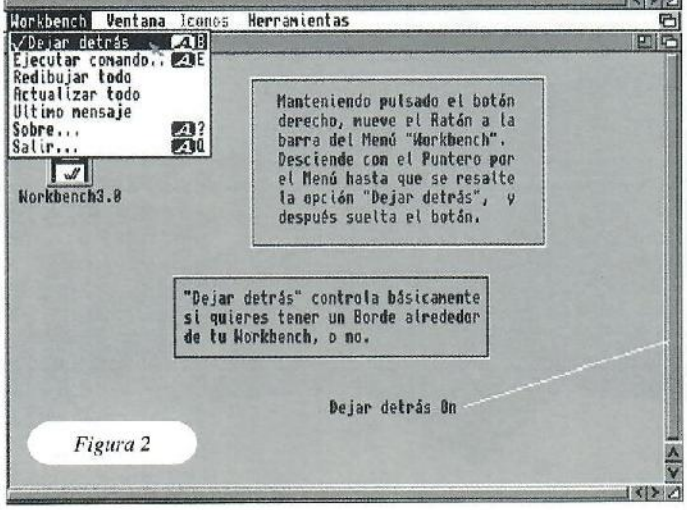


Figura 2

* Hasta que no sepas exactamente qué está haciendo, NO debes usar las teclas **Amiga+Amiga+Ctrl**, para hacer un reseteo en caliente. La razón principal se esta precaución es que si tu máquina tiene un Virus en Memoria, un Reseteo en caliente NO la limpiará. Apaga tu máquina desde la Fuente de Alimentación y espera al menos 20 segundos antes de volver a encender.
* Una segunda Disquetera es ESENCIAL a menos que quieras volverte loco.
* Es aconsejable un Disco Duro, especialmente si eres un Usuario potente o si quieres programar, usar otras herramientas de creatividad o si utilizas demasiado el **Workbench(r1)**. Si te vas a comprar un Disco Duro, coge la máxima capacidad que te permitan tus recursos, y apostamos a que todavía no será suficientemente grande.
* Una Impresora será realmente beneficiosa para la mayoría de personas por razones obvias.

r1 - EL WORKBENCH

El Workbench no es tu enemigo, aunque de primeras lo pueda parecer, está ahí más para ayudar que para estorbar. Solo tienes que intentar usar el Windows en un ordenador PC para ver cómo es la vida sin un Interface Gráfico de Usuario ¡DECENTE! (GUI).

El Workbench es básicamente un conjunto de programas, algunos almacenados en la **ROM(r8)**, y la mayoría guardados en discos (floppy o Disco Duro). La mayor parte de estos últimos son para actualizar el Sistema únicamente pensando en la necesidad de un nuevo disquete, mejor que un nuevo Chip. Esto también conduce a un Sistema muy flexible que siempre puede ser personalizado a los gustos del Usuario. La totalidad de los nuevos programas pueden también ser integrados a gusto.

El Workbench te permite comunicar con los trabajos internos de tu Amiga via Ratón y Teclado, sin el Workbench, o un programa similar, necesitarías ser un Programador para usar cantidades de programas separados, que tendrían que ser ejecutados separadamente para hacer cosas simples como: copiar ficheros y formatear discos.

Personalmente nosotros utilizamos, una mezcla de buenas Utilidades **P.D.(r3)** juntas con el Workbench. Dependiendo de tus necesidades, también tu hallarás gradualmente tu propio conjunto de programas, dentro y fuera del Workbench, que te situarán mejor en el entorno.

El cometido de estos Tutoriales es explicar la forma de trabajar del Workbench.

"el Workbench es probablemente, el más amigable y eficiente GUI que nunca a sido diseñado para un ordenador."

MENUS DEL WORKBENCH, I

*Menú **WORKBENCH**, Opciones:*

A-DEJAR DETRAS

Seleccionar *-**Dejar detrás**-* del **Menú(r1)** WORKBENCH, básicamente indica si quieres o no tener una **Ventana(r1)** abierta sobre tu Pantalla de **Workbench(r1)**. Vete a las Figuras 1 y 2, para ver dos Diagramas Gráficos sobre la utilización de *-**Dejar detrás**-*, después puedes volver aquí de nuevo.

*-**Dejar detrás**-* Activado (Figura 1) te amplía la Pantalla. La única importancia que esta ventana puede tener es que no teniéndola activada (Figura 2) te proporciona algo más de espacio para **Iconos(r9)**, por ejemplo. Esta Opción es totalmente inútil realmente y probablemente está puesta ahí para rellenar algo más los Menús. No te preocupes sobre ella.

GUIA RAPIDA

- Mantén pulsado el Botón Derecho del Ratón,
- Mueve el Puntero del Ratón al Menú WORKBENCH sobre la barra de Menús de la Pantalla.
- **Selecciona(r10)** *-**Dejar detrás**-* y luego suelta el Botón del Ratón.

INFORMACION ADICIONAL

- Si quieres tener la opción *-**Dejar detrás**-* o Fondo elegido fijo permanentemente, entonces activa *-**Dejar detrás**-* y usa la opción *-**Congelar**-* del Menú VENTANA.

El **"Atajo de Teclado"** para esta opción es: **Amiga Derecha+"B"**

B-EJECUTAR COMANDO

¿Cómo puedes poner en marcha un Programa que no tiene un **Icono(r9)** asociado? La respuesta normal a esta cuestión es usar la ventana de Comandos **Shell(r5)**, no obstante hay otra manera, usando la opción *-**Ejecutar comando...**-* desde el Menú WORKBENCH.

Simplemente selecciona *-**Ejecutar Comando...**-*, escribe dentro el **Camino(r4)** y el nombre de los programas y **Pulsa(r10)** sobre **OK**. Si todo está correcto el programa se ejecutará.

O para una explicación más gráfica mira la Figura 3 y luego la Figura 4 ¿OK?. Dado que el programa **Calculator** tiene un Icono, puede ser un buen ejemplo y también te demostrará

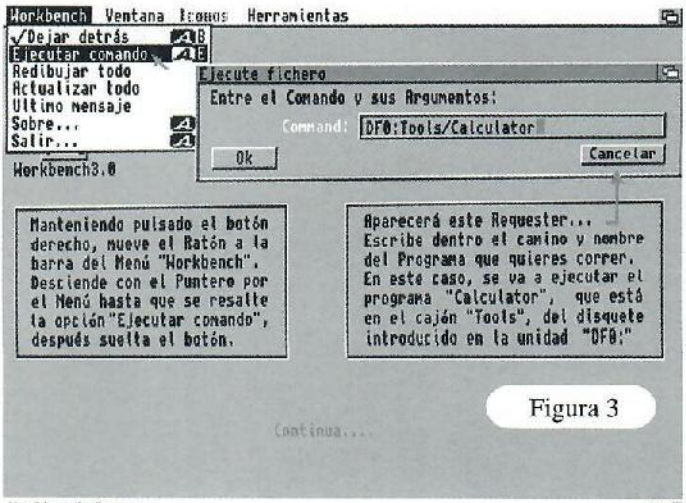


Figura 3

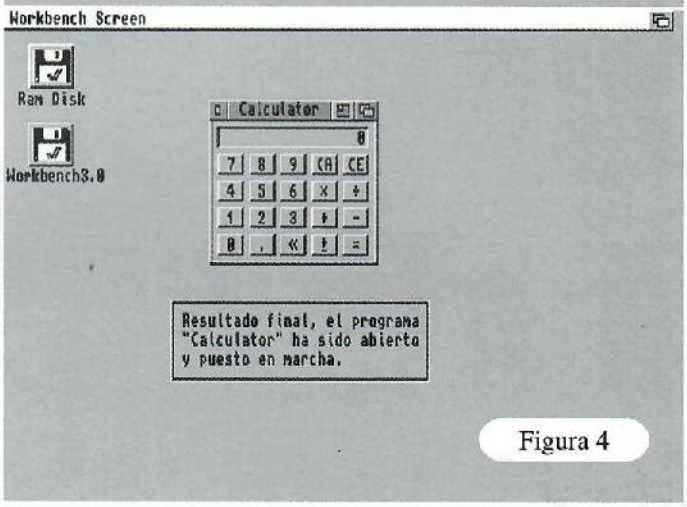


Figura 4

que puedes correr la mayoría de los programas desde esta opción.

GUIA RAPIDA

* Mantén pulsado el Botón Derecho del Ratón,
* Mueve el Puntero del Ratón al Menú WORKBENCH en la Barra de Menús.
* **Selecciona(r10)** *-**Ejecutar Comando...**-* y después suelta el Botón del Ratón.
* En el Requester que aparecerá entonces, introduce el Camino y Nombre del programa que deseas ejecutar.
* Pulsa sobre **OK**.

El **"Atajo de Teclado"** para esta opción es: **Amiga Derecha+"E"**

C-REDIBUJAR TODO

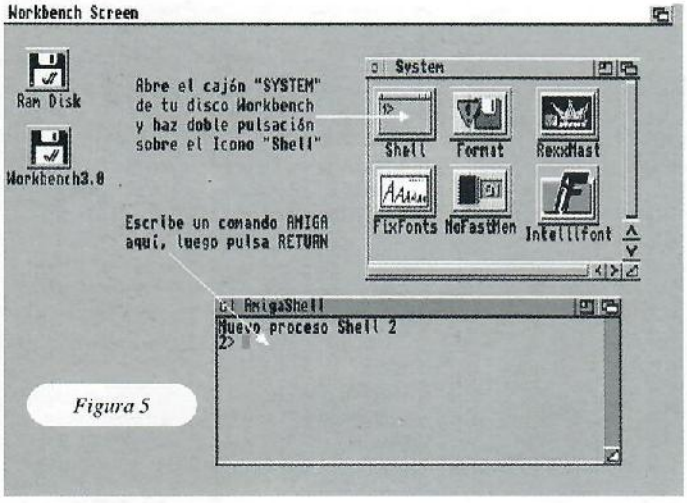


Figura 5

No hay mucho que explicar aquí excepto que, *-**Redibujar todo**-* actualiza todas las **Ventanas(r1)** abiertas dentro de la Pantalla de Workbench y las redibuja.

Muy útil si algún programa altera la Pantalla, pero por otro lado es otra opción de **Menú(r1)** sobre la que no preocuparse mucho.

GUIA RAPIDA

* Mantén pulsado el Botón Derecho del Ratón,
* Mueve el Puntero del Ratón al Menú WORKBENCH en lo alto de la Pantalla.
* **Resalta(r10)** *-**Redibujar todo**-* y luego suelta el Botón del Ratón.

Mira la Figura 6 para ver el diagrama gráfico de *-**Redibujar todo**-*.

D-ACTUALIZAR TODO

La opción *-**Actualizar todo**-* re-abre TODAS las **Ventanas(r1)** que se encuentran abiertas en la Pantalla de Workbench, actualizando su aspecto. Por eso, si por ejemplo, has estado utilizando un programa como el **Shell(r5)** que ha cambiado todo el contenido de una Ventana, la opción *-**Actualizar todo**-*, debería reflejar los nuevos contenidos y no como el **Workbench(r1)** que solo actualiza la ventana visible cuando lo necesita y a menudo, realmente no refleja el contenido total de algunas ventanas.

Sin duda esta no es una función demasiado útil ya que lo mismo puede ser conseguido, cerrando y volviendo a abrir la ventana a mano **Pulsando(r10)** sobre el Gadget de Cierre, en el extremo izquierdo de cualquier Ventana.

GUIA RAPIDA

* Mantén pulsado el Botón Derecho del Ratón,
* Mueve el Puntero del Ratón al Menú WORKBENCH, en lo alto de la Pantalla.
* **Resalta(r10)** *-**Actualizar todo**-* y luego suelta el Botón del Ratón.

Mira la Figura 7 para verlo mejor en el diagrama gráfico.

E-ULTIMO MENSAJE

Esta opción, literalmente, vuelve a mostrar el último mensaje que fué enseñado en la **Barra de Menús(r1)** en lo más alto de tu Pantalla. Si lo seleccionas, esto se hará evidente. Esta es otra opción de Menú inútil virtualmente, así que no te preocupes demasiado de ella, ¿Ok?.

GUIA RAPIDA

* Mantén pulsado el Botón Derecho del Ratón,
* Mueve el Puntero del Ratón al Menú WORKBENCH en lo alto de la Pantalla.
* **Resalta(r10)** *-**Ultimo mensaje**-* y después suelta el Botón del Ratón.

En la Figura 8 tienes un diagrama gráfico de esta opción.

F-SOBRE

Seleccionando la opción **-Sobre-** se abre una ventana-requester que muestra el Número de Versión del **Workbench(r1)** y **Kickstart(r1)** instalados dentro de tu Sistema. Es lo mismo que escribir VERSION dentro de la Ventana de Comandos **Shell(r5)**.

GUIA RAPIDA

* Mantén pulsado el Botón Derecho del Ratón,
* Mueve el Puntero del Ratón al Menú WORKBENCH en lo alto de la Pantalla.
* **Resalta(r10)** **-Sobre...-** y suelta el Botón del Ratón.

Mira el diagrama gráfico de la Figura 9.

El **"Atajo de Teclado"** para esta opción es: **Amiga Derecha+"?"**

G-SALIR

Esta opción CERRARA el **Workbench(r1)** y te dejará Embarrancado. No tendrás la posibilidad de **-Salir-** del Workbench mientras algún programa de esté trabajando en él. Una Opción verdaderamente a olvidar y virtualmente inútil para principiantes y expertos, igualmente.

GUIA RAPIDA

* Mantén pulsado el Botón Derecho del Ratón,
* Mueve el Puntero del Ratón al Menú WORKBENCH en lo alto de la Pantalla.
* **Resalta(r10)** **-Salir...-** y suelta el Botón del Ratón.

Mira la Figura 10 para ver el diagrama gráfico de esta opción.

El **"Atajo de Teclado"** para la opción es: **Amiga Derecha+"Q"**

Temas de Referencia:

2 - ¿QUE ES MULTI-TAREA?

Vamos a pasar solo ligeramente sobre este tema aquí ya que será tratado en su totalidad en un Capítulo futuro. Básicamente, Multi-tarea es la habilidad de un ordenador para correr más de un programa simultáneamente. Un ejemplo muy bueno se puede ver **Pulsando doble(r10)** sobre el cajón Utilities en tu disco de **Workbench(r1)**, dentro hay dos programas: Multiview y Clock. Pulsa doble sobre el Reloj, y cuando este esté en marcha pulsa doble sobre el mismo **Icono(r9)** del Reloj otra vez, ahora tienes dos Relojes en marcha, aunque para verlos necesitarás **Arrastrar(r10)** el Reloj que está más adelante a otro lugar, para ver el otro Reloj.

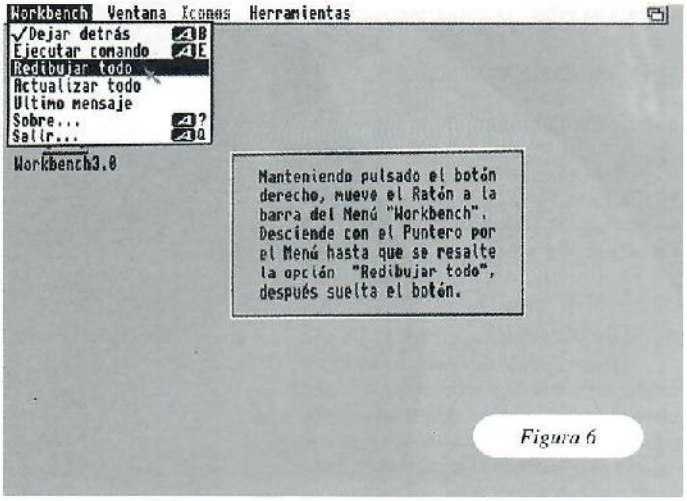


Figura 6

Ahora tu estás haciendo Multi-tarea. Podrías continuar abriendo Relojes, hasta que te quedes sin **Memoria(r8)**.

Una desventaja de la Multi-tarea es que cada programa ocupa su parte de tiempo del Procesador, porque en realidad un ordenador solo puede procesar una operación cada vez. El Amiga está simplemente cambiando de un Reloj al siguiente, pero lo hace tan rápido que parece estar sucediendo todo en el mismo momento.

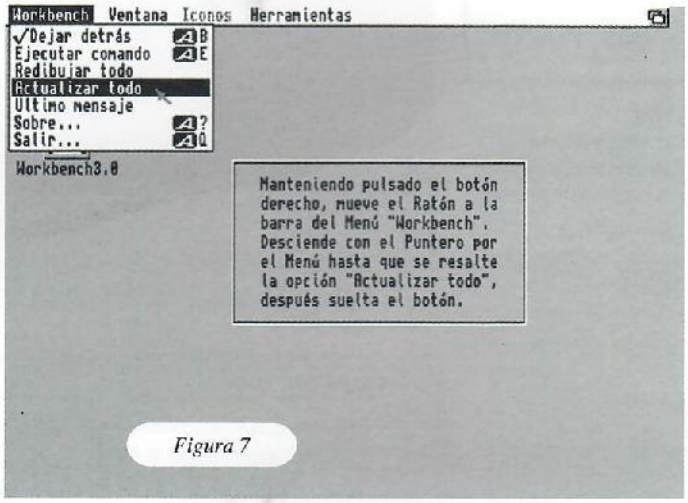


Figura 7

Por tanto, ¿Qué USO tiene la Multi-tarea? Tu mismo puedes contestar, veamos:¿Que tal estar copiando un disco mientras se escribe una carta y luego se va imprimiendo esta con un poco de música Amiga sonando en el fondo? El 99% de los Usuarios de PC se quedan pasmados cuando ven la potencia de Multi-tarea del Amiga. La mayoría de PCs tiemblan hasta pararse cuando hacen o intentan hacer Multi-tarea.

La Multi-tarea no es algo que muchos principiantes de Amiga puedan apreciar al principio, pero como poco a poco irás descubriendo los muchos y grandes beneficios que te proporciona, muy pronto te darás cuenta de su valor.

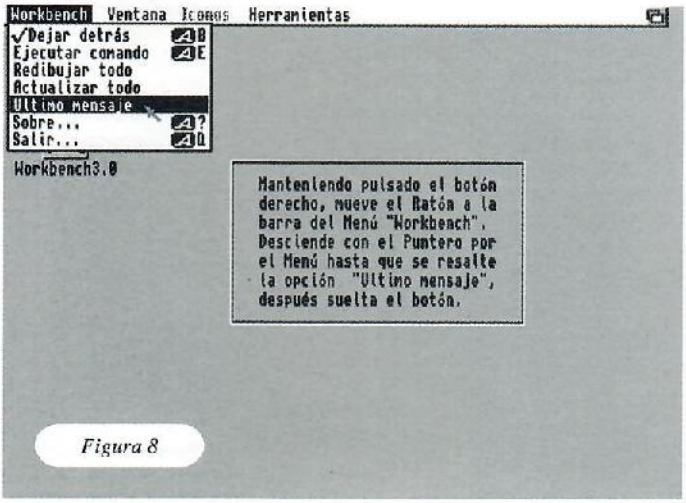


Figura 8

3 - ¿QUE ES EL DOMINIO PUBLICO?

Dominio Público (P.D. desde ahora) es un concepto ¡INCREIBLE!. Un Programador gasta semanas, meses o incluso años escribiendo un programa y después lo REGALA para todos los usuarios como ¡tú!. Suena increible lo sabemos, pero es cierto. Debes sabes que precisamente el Capítulo 1de este Tutorial es de hecho P.D. Está sacado dentro del P.D. como una forma de publicidad y para medir por su uso si vale la pena continuar con esta serie de Tutoriales.

Ahora seguramente estarás pensando que debe haber alguna trampa, bueno, en realidad no lo adquieres actualmente por nada, si lo pides a un Distribuidor de P.D., tienes que pagar una pequeña y asequible cantidad de dinero. En nuestro caso, la Revista.

Volviendo al tema. Cuando un programa es sacado como P.D., eso significa que tu puedes hacer con él básicamente lo que quieras; regalarlo, copiarlo, e incluso ¡venderlo! Aunque la regla por excelencia del P.D., es que tu no debes sacar ningún provecho de él, solo cubrir tus costos, por ejemplo, en discos. Algunos podríamos pensar que los programas P.D. ¡deberian ser restringidos! Bueno, algunos ya lo están, pero a la vez también, algunas de las mejores obras de Software del Amiga son P.D. Consigue los discos de portada de las Revistas Amiga y podrás tener muy buen software P.D., ¡Quedarás sorprendido de la calidad de algunos de ellos, hay auténticas joyas por ahí fuera!.

A continuación tienes una lista de algunos de nuestros programas P.D. favoritos, los cuales deberias hacer lo que fuera por tenerlos en tu colección:

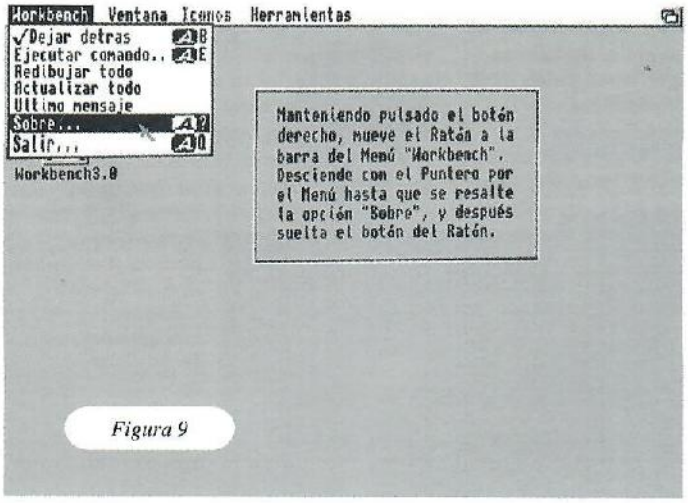


Figura 9

arriba mencionados serán de poco uso para un completo novato, por eso no te preocupes por ahora sobre lo que son ya que nosotros trataremos las Utilidades P.D. en profundidad, en un futuro Capítulo, para entonces entenderás perfectamente porqué puedes necesitarlos.

También hay otras formas de P.D. tales como:

Tools Daemon: *Un sistema de Menús para el Workbench, mejor para Usuarios con Disco Duro.*

Filemaster: *Una brillante utilidad para el manejo de Directorios, Copiar, Formatear, Borrar, etc.*

Edword: *Buen editor de Textos, este Tutorial, en su formato original, ha sido escrito con él!*

Super Duper: *El más rápido y mejor copiador de Discos, estupendo.*

Arestaure: *Recupera ficheros borrados, ha salvado nuestras vidas muchas veces.*

Guiarc: *Excelente des-Cruncheador, facilísimo de usar.*

Dos Trace: *Rastrea/Muestra lo que tu Amiga está haciendo internamente en cada momento, ¡indispensable!.*

Disk Master: *Un Archivador/Controlador de Discos y Ficheros enorme y muy fácil de usar.*

Scenery Gen: *Increible Generador de Escenarios/Paisajes, como el programa comercial VistaPro, pero GRATIS, y más fácil de usar.*

Hay muchísimos más, pero con estos te puedes hacer una idea general.

Seguramente muchos de los programas

Shareware

Esto significa que si tu encuentras el programa útil DEBES enviar al Autor un pago de gratificación. Esto conlleva normalmente que a continuación recibirás una versión más actual del programa o una versión sin recortar.

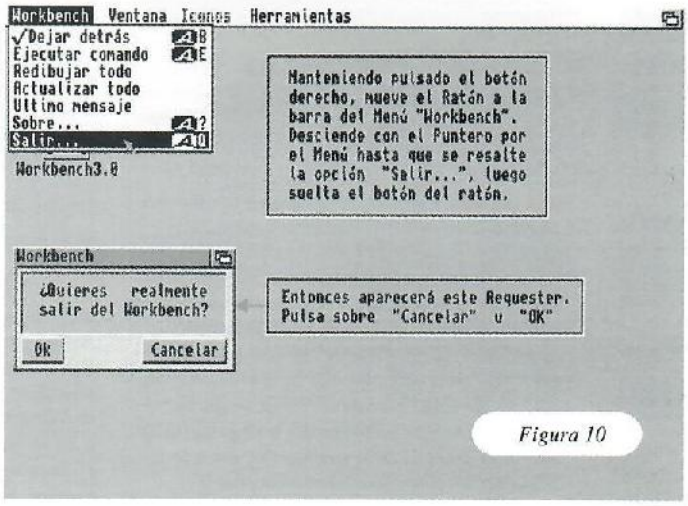


Figura 10

Licenceware

El Licenceware NO es P.D., de hecho es software Comercial, realmente Registrado. La única diferencia con los otros programas que compras por ahí es ¡el empaquetado y el precio!. Es ILEGAL Vender/Copiar o Regalar este Soft. Algunas revistas Amiga no han ayudado mucho precisamente a la gente, a entender esto, llamandolo con el nombre Licenceware, P.D.

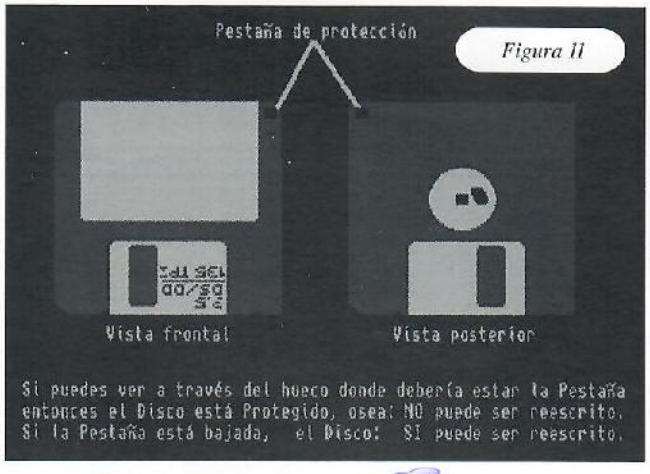


Figura 11

4 - ¿QUE ES UN "PATH" (CAMINO)?

Un Camino, en lo que se refiere al Amiga y muchos otros ordenadores, es una ruta que ayuda a la localización de un fichero deseado.
Vamos directamente con algunos ejemplos:

Digamos que tienes un disco vacio y que lo has "Nombrado" MI_DISCO. Luego has "Copiado" un fichero llamado FRED.TXT dentro de él. El Camino para FRED.TXT debería ser:

MI_DISCO:FRED.TXT

No importa en qué disquetera esté introducido MI_DISCO porque has llamado al disco por su Nombre. Podrías también hacer el camino de llamada así:

DF0:FRED.TXT

En este caso le estás diciendo al Amiga que el fichero FRED.TXT está dentro del disco insertado en la disquetera interna o DF0:. Si querrías usar la disquetera externa o DF1:, deberías usar:

DF1:FRED.TXT

No obstante, y probablemente lo mejor es usar el nombre actual del disco, si puedes. Recuerda que detrás del nombre del disco DEBES poner el signo ":", este le indica al Amiga que buscas un dispositivo, lo cual significa un periférico como una Disquetera o una Impresora, etc.

Ahora suponiendo que FRED.TXT estaba dentro de una cajón llamado CARTAS, dentro de MI_DISCO?

MI_DISCO:CARTAS/FRED.TXT

Este Camino lo haría perfectamente. El signo "/" le indica al Amiga mirar dentro de un cajón.

¿Y que tal respecto a sub-directorios?

MI_DISCO:FICHEROS_TEXTO/CARTAS/FRED.TXT

Y así siempre.

La mayoría de programas decentes para el Amiga, te permiten seleccionar el Camino de los programas presentandote una Ventana de ficheros (miraremos las Ventanas de ficheros o Requesters en el próximo Capítulo), donde todo lo que tienes que hacer es localizar el fichero y **Pulsar(r10)** sobre él. Alternativamente, ejecutar la mayoría de programas significará simplemente pulsar doblemente sobre el **Icono(r9)** de dichos programas, así que no debes preocuparte demasiado respecto a este tipo de cosas ya que estás aprendiendo todavía.

5 - ¿QUE ES EL SHELL?

Tendríamos que escribir un libro entero para cubrir este elemento en su totalidad y realmente hay ya varios libros por ahí fuera que hablan del Shell. Para este Tutorial, sin embargo, te daremos justo una visión rápida de pasada de cómo usar el Shell. Dado que esta Guía está pensada primordialmente para Principiantes Absolutos no quisieramos ir demasiado lejos de ninguna manera, eso podría probablemente confundir en vez de ayudar a la mayoría de usuarios que empiezan.

Por eso sin más preámbulos, el programa SHELL puedes encontrarlo dentro del cajón System de tu disco de Workbench. Haz **Doble**

pulsación(r10) sobre el **Icono(r9)** del SHELL y se abrirá una **Ventana(r1)** con un Cursor esperando a que introduzcas tu Comando. En la Figura 5 hay una "Explicación" más gráfica del funcionamento de la ventana deShell.

Cuando has acabado con el Shell puedes salirte de él pulsando el Gadget de Cierre en el extremo superior izquierdo de la ventana de Shell o escribiendo dentro el comando "EndCli", seguido por la pulsación de la tecla "Return".

El sentido del Shell es muy similar al de la opción ***-Ejecutar Comando...-*** del Menú WORKBENCH, simplemente escribe el **Camino(r4)** y Nombre del Programa que deseas poner en marcha. El SHELL puede ser muy útil si quieres alguna información sobre tu máquina, discos o ficheros, por ejemplo: escribe dentro la palabra "DIR" y te saldrá un listado de los directorios del disco actual. Ahora intenta con "AVAIL", para conocer qué cantidad de **Memoria(r8)** tienes disponible, y te lo mostrará.

Los Comandos que hemos usado arriba son realmente pequeños programas que están contenidos dentro de tu disco de Workbench, en el cajón C.

Hay mucho más sobre el Shell que todo esto, por supuesto, puedes por ejemplo abrir programas con Argumentos, que puedan indicarle al programa que debe correr de ciertas formas. Daremos una ojeada más profunda a esta herramienta en otro Capítulo de esta Guía, pero por ahora necesitamos aprender solo las bases.

6 - LA PROTECCION DE DISCOS

Un Disquete puede estar en dos estados, Protegido contra Escritura y Abierto para Escritura o Desprotegido.

Si el Disco está Protegido contra Escritura, NO puede ser Formateado, los ficheros NO pueden ser Borrados de él o Salvados a él, y lo mejor de todo los **Virus(r7)** ¡NO pueden infectarlo! Si el Disco está Desprotegido contra Escritura, puede ser Formateado y sobre-Escrito.

Cuando compras un nuevo Disco, este está normalmente Abierto para Escritura. Para Protegerlo, localiza la pestaña de **Protección contra Escritura(r6)** y ciérrala usando la uña de tu dedo o un elemento puntiagudo, como un lápiz o un pequeño destornillador. Mira el gráfico de la Figura 11

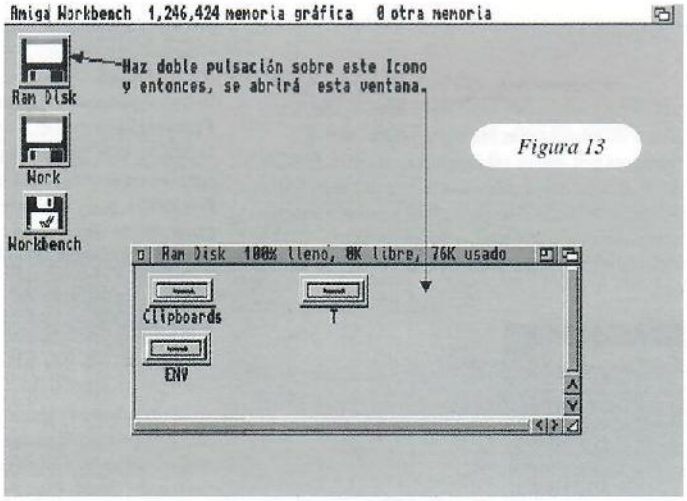


Figura 13

7 - COMENTARIO SOBRE VIRUS

Un Virus es justo un pequeño programa, escrito por un programador asqueroso y aburrido, pensado para causarnos a los Usuarios gran cantidad de problemas y hacernos gastar, a veces, dinero. Hay cientos de diferentes Estirpes de Virus en el Amiga.

Básicamente hay solo dos tipos de Virus que prevalecen en Amiga, *de Enlace* y *de Arranque*. Hablaremos de los Virus de Enlace en un Capítulo posterior, pero aquí te hablaremos sobre los *Virus de Arranque* (Boot), ya que estos son los más comunes de los dos tipos.

Algunos Virus pueden Formatear tu Disco, algunos te borran ficheros sueltos, otros solo sacan a relucir un mensaje insultante, uno incluso, intercambia los controles de tu ratón! Por lo tanto, ¿Cómo se infiltra entonces un Virus dentro de tu Sistema y en tus Discos?

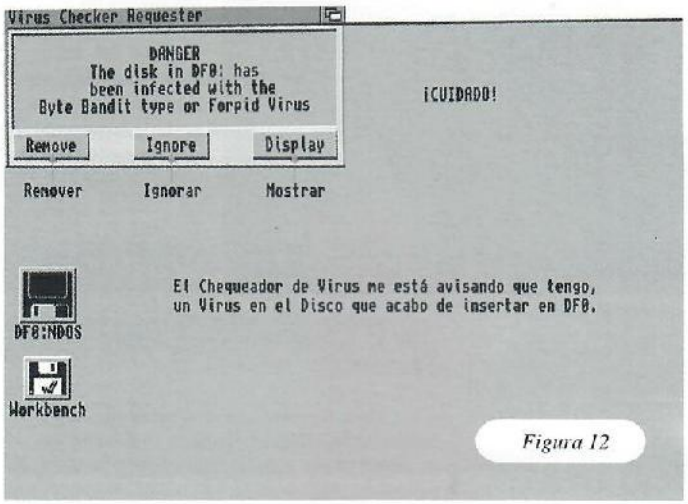


Figura 12

Una pequeña historia:

Fred Bloggs adquiere un nuevo Amiga y le pregunta a su amigo Joe Brown si él tiene algunos discos de P.D. de los que pueda hacerse una copia, sin saberlo Joe le da a Fred una disco Infectado que él había cogido de otro amigo. De cualquier forma, Fred corre el disco y el Virus se graba desde el disco Infectado y se copia a sí mismo, dentro de la Memoria del Amiga de Fred. El Virus se copia a sí mismo dentro de una parte especial de la Memoria que solo queda vacía cuando el Amiga se apaga desde la fuente de alimentación y no es vuelto a encender antes de 20 segundos. Por eso una copia del Virus se situa en la Memoria, y el Virus original permanece en el disco.

Fred termina de divertirse con el juego y decide grabar otro disco, desconecta la Fuente de alimentación un segundo o dos, introduce el nuevo (limpio) disco y vuelve a encender la Alimentación. El Virus ha sobrevivido ya que el sistema operativo del Amiga no ha tenido suficiente tiempo para limpiar toda su Memoria correctamente. El juego de Fred se está leyendo, el Virus está revisando el Amiga de Fred para cualquier actividad de disco, el Virus chequea para ver si el disco está "Protegido contra Escritura" o no, no lo está, ¡Estupendo! - dice el Virus- y se copia dentro del nuevo disco. Después de autocopiarse en 20 discos diferentes el Virus se activa adecuadamente y deja conocer a Fred su existencia, el Virus imprime un asqueroso mensaje en la pantalla y borra el disco en la disquetera de Fred, el disco contenía precisamente ¡una buena y costosa Aplicación comprada por Fred la semana anterior!. Esto va a suceder cuando cada copia del Virus se haya autocopiado otras 20 veces.

¿Puedes comprender porqué dentro de unos dias todos los discos de Fred estarán infectados? Si Fred hubiera tomado unas pocas y simples precauciones nada de esto le habría sucedido.

* Mantén siempre tus disquetes Protegidos contra Escritura todas las veces, Desprotégelos solo cuando sea absolutamente necesario.
* Usa un chequeador de Virus actualizado sobre cualquier disco que adquieras, antes de ejecutar el disco propiamente. Y ahora, Mira el gráfico de la Figura 12.

CUIDADO: Si chequeas por Virus un juego comercial, ten cuidado porque muchos juegos comerciales (y algunos juegos y demos P.D.) usan un lector particular en su bloque de arranque, el cual la mayoría de chequeadores de Virus podrían detectarlo como No-standard, a no ser que el chequeador de Virus indique que el disco tiene un Virus y te proporcione su nombre, no sigas y ¡mátalo ya!.

Como regla general, si un chequeador de Virus indica que el disco tiene un bloque de arranque No-standard, el 99.9% de las veces será inofensivo o será un cargador de arranque de los programadores, si es un cargador de arranque y lo eliminas, el disco se volverá ¡inusable!. Esto solo se aplica si usas un chequeador de Virus actual.

* Cuando resetees el Amiga para usar otro programa, asegúrate que lo apagas desde la Fuente de Alimentación y espera al menos 20-30 segundos. La parte interna, esto es, la circuitería del Amiga, es de por sí la más vulnerable a las ondas eléctricas, cuando se conecta de primeras.

Los principiantes NO deberían usar las teclas **Amiga+Amiga+Ctrl** para efectuar un reseteado en caliente. A NO SER QUE hayas PROTEGIDO todos tus discos. Si piensas que tienes un Virus en un disco y no estás seguro de que hacer, envíanos el disco con una nota de explicación y nosotros lo chequearemos por tí.

8 - SOBRE LA MEMORIA

Memoria es un término usado para describir el espacio de almacenamiento dentro del ordenador. Hay muchos tipos diferentes de

Memoria, pero en esta fase del Tutorial nosotros solo mencionaremos las dos más importantes: **RAM** y **ROM**.

ROM es la abreviación de Read Only Memory (Memoria de Lectura solo), y está implementada dentro de tu ordenador. No puede ser usada para escribir, sólo puede ser leida, como el mismo nombre indica. Esta parte de tu Amiga es solo de interés directo para Programadores y un principiante no necesita saber nada sobre la ROM en esta fase, es suficiente con conocer que una parte del Sistema Operativo del Amiga reside allí y es llamado Kickstart.

RAM significa Random Access Memory (Memoria de acceso Aleatorio), esta es la Memoria dentro de la cual nosotros grabamos los programas. Un Amiga A1200 Standard tiene 2 Megabytes de Chip RAM y 0 de Fast RAM. La Chip RAM es Memoria accesible para los Custom chips del Amiga y para el Procesador. También es usada para almacenar Gráficos y Sonidos. Igualmente es usada por programas cuando no hay Memoria Fast disponible. El Amiga tarda más tiempo en acceder a la Chip RAM que a la Fast RAM.

Puedes aumentar la cantidad de Memoria en tu Amiga, añadiendo una ampliación RAM, esta será Memoria Fast. La Fast RAM es Memoria que solo es accesible para el Procesador principal. Esta es donde la mayoría de programas están almacenados y tienden correr bastante más rápidos que desde la Chip RAM, de aquí su nombre.

Para el principiante absoluto esto es demasiado académico, no necesitas entender mucho sobre Memoria en esta fase.

¿Que Hay Sobre El Disco Ram?

El Disco Ram siempre está disponible si has leido el Workbench. Para ver el Icono del Disco Ram mira la Figura 13. Usar el Disco Ram es como tener una unidad de disco extra, excepto que es super-rápida. El Disco Ram, como su nombre sugiere, usa la Memoria de tu Amiga como si fuera un disco, y su tamaño está solo limitado por la cantidad de Memoria libre disponible que tengas.

Su principal uso es como un lugar de almacenamiento temporal para ficheros. Si miras atentamente verás que el propio Workbench usa el Disco Ram para guardar cosas sueltas, para sus propios propósitos.

INFORMACION ADICIONAL

*Cuando apagas tu ordenador los contenidos del Disco Ram se pierden para SIEMPRE, así que ten cuidado.

*El Disco Ram está siempre 100% lleno porque expande y contrae su tamaño tanto como sea requerido, por eso aunque ponga 100% lleno, no pienses que no puedes "Copiar" nada dentro de él.

*No puedes Copiar un disco entero al Disco Ram "Arrastrando" su Icono sobre el Icono del Disco Ram, en su lugar debes abrir el Icono del Disco Ram primero y después arrastrar el disco que quieres Copiar dentro de la Ventana del Disco Ram. Un Cajón será creado automáticamente con el nombre del disco y sus contenidos serán ordenados dentro del mismo.

Hay muchos usos para el Disco Ram que esperamos explicar más adelante.

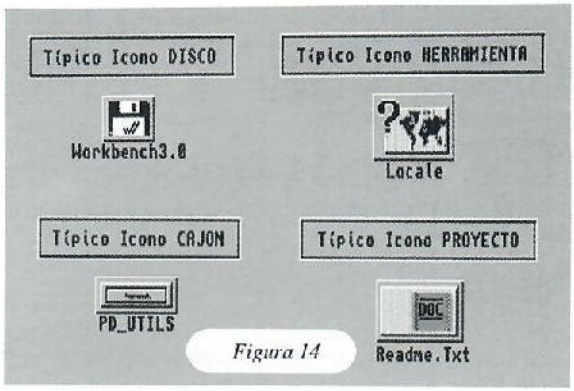


Figura 14

9 - ¿QUE ES UN ICONO?

Un Icono representa un fichero en tu Pantalla de Workbench. Es, en efecto, un pequeño gráfico. Un Icono es un fichero separado en sí, pero puede ser manipulado usando la opción ***-Información-*** del Menú ICONOS.

*Si "Borras" un Icono, el Workbench automáticamente borrará el fichero o programa que representa.
*Si "Abres" un Icono, este intentará ejecutar el fichero que representa.

Puedes manipular la posición de un Icono "Arrastrandolo" al lugar deseado, y después usar ***-Congelar-*** para salvar su posición.

Diferentes tipos de Iconos:

*Un Icono **Disco** representa un Disco (por otro lado, conocido como Volumen) y solo aparece sobre la Ventana actual de Workbench.
*Un Icono **Cajón** representa un Directorio, que puede contener dentro programas, ficheros o incluso más Cajones, que son llamandos Sub-directorios.
*Un Icono **Herramienta** representa un programa ejecutable, como el programa de utilidad Reloj. Una Herramienta se puede ejecutar con una "Doble pulsación" sobre el Icono.
*Un Icono **Proyecto** representa un fichero creado por una Herramienta, como un fichero de texto o un fichero gráfico.
Mira la Figura 14 para ver algunos Iconos típicos.

*El Icono **Papelera** representa simplemente la "Basura".

Hay también un conjunto de Iconos implementados llamados Pseudo-iconos, el Amiga los usa para representar ficheros que no tienen realmente asignado un Icono para ellos. Para ver estos Pseudo-iconos necesitas usar ***-Ver todos los ficheros-*** del Menú VENTANA. Mira la Figura 15 para ver Pseudo-Iconos.

Figura 15

10 - TODO SOBRE TU RATON

El Ratón es una gran Herramienta usada por ti para comunicarte con tu Amiga. La forma de trabajar de un Ratón es simplísima en sí, aunque los Usuarios al principio tienden a encontrar el concepto de su uso algo difícil. Después de unas pocas horas de uso, sin embargo, incluso los niños pueden manejar un Ratón con facilidad.

Para los mejores resultados el Ratón requiere una superficie plana sobre la que operar. Si no tienes ya una Alfombrilla de Ratón entonces compra una por poco dinero... ¡Ya!

El Ratón Amiga Standard tiene dos Botones: el Botón Derecho, más comunmente relacionado como *Botón de Menú*, y el Botón Izquierdo conocido como *Botón de Selección*. A lo largo de este Tutorial nos referiremos a estos Botones como; Botón Izquierdo del Ratón y Botón Derecho del Ratón, para evitar cualquier confusión.

Cosas que puedes hacer con tu Ratón:

***Señalar:** *mueve el Ratón y vigila el Puntero sobre la Pantalla.*
***Pulsación:** *Presiona y suelta el Botón Izquierdo del Ratón una vez.*
***Doble-Pulsación:** *Dos rápidas Pulsaciones sobre el Botón Izquierdo del Ratón.*
***Mantener pulsado:** *Permanecer apretando un Botón del Ratón.*
***Arrastre:** *Mantén pulsado el Botón Izquierdo del Ratón y mueve un Icono, una Ventana o una Pantalla hasta una nueva posición y después suelta el Botón. También conocido como arrastrar y soltar.*

El Ratón te dará muchos años buen servicio si lo limpias de cuando en cuando. Si tu Ratón parece estar arrastrandose, vuélvelo boca abajo y desatornilla el chasis. Dentro hay una bola, límpiala con una balleta húmeda de agua y sécala totalmente. Dentro de la carcasa del Ratón verás algunos rodillos que ya tienen probablemente acumulada gran cantidad de polvo y suciedad. Coge una pequeña brocha, como la que va a veces con las maquinillas de afeitar y limpia los rodillos. Tu Ratón quedará tan bien como nuevo.

INFORMACION ADICIONAL

• Solo como algo de interés o realmente por si tu Ratón se rompe, ¿Sabes que puedes realmente controlar el Puntero del Ratón con el Teclado?... Mantén pulsada la tecla Amiga Izquierda y mueve el Puntero con las teclas Cursores. Matén igualmente pulsada la tecla "Shift" para mover el Puntero en saltos más grandes. Las teclas "Alt" Izquierda y Derecha actuan como los Botones del Ratón. También el Botón Izquierdo del Ratón puede ser emulado con el Botón de Disparo en un Joystick colocado en el puerto uno.

¿OK?

HARDWARE

"Los Recursos del AMIGA" por Ismael Herrero

PARTE I

¿Sabias que el "blitter" puede sumar largas ristras de números sin usar el procesador?¿Que los puertos de Joystick del Amiga también sirven para digitalizar sonido?¿O que pueden leer Joysticks de PC?¿Que se pueden emular modos gráficos por software inexistentes en hardware?

¿No lo sabias? Entonces es que desconoces toda la potencia de la que dispone tu Amiga.

Todos los ordenadores disponen de ciertas habilidades. A estas capacidades se les denominan **Recursos**. Además de su magnifico sistema operativo, el hardware del Amiga tiene una arquitectura tan flexible que dispone de muchos más recursos que otros ordenadores de su categoría. Además, dispone de los **"custom chips"**, circuitos que trabajan en paralelo con el procesador, le liberan de trabajos sencillos y aumentan enormente la potencia de la máquina. En Amiga, el límite está a menudo en la imaginación del programador, y no en el mismo sistema.

Pero sucede que muchas veces todas estas capacidades son desconocidas por el usuario medio, y solo son utilizadas por los programadores más experimentados, los ingenieros o los desarrolladores.

Por eso, voy a intentar enumerar y explicar todos los **recursos** del Amiga, (excepto los que desconozca o se me olviden ;-), señalando los menos conocidos o más espectaculares, no estarán todos los que son, pero son todos los que estarán. Lo haré superficialmente, sin entrar en detalles para no aburrir a los menos expertos. Prefiero la claridad a la precisión. De cualquier forma agradeceré cualquier sugerencia que me hagáis llegar sobre el tema.

El lenguaje puede que sea un poco técnico, esto es inevitable, ya que esta primera parte es muy "hardware". Pero estoy seguro que un lector avispado como tu no tendrá ningún problema en seguirlo. Así pues, si quieres ponerte al día, sigue leyendo. Te sorprenderás.

LOS RECURSOS COMUNES

Aunque las mejores posibilidades del Amiga se encuentran en los **"custom"**, antes de explicarlos debemos repasar los **recursos** más corrientes, aunque no profundizaremos demasiado en ellos estos son: **el Procesador, la Memoria y los Periféricos.**

Nuestras máquinas disponen de los siguientes:

El Procesador

Todos sabemos que los Amigas utilizan los procesadores de la casa Motorola, y de hecho ahí radica parte de su potencia. Los Motorola **M68000** fueron diseñados pensando en el programador, por lo que su manejo es mucho más sencillo que el de micros de otras máquinas.

El micro más pequeño de la familia es el **M68000**, incluido en los **Amigas A2000, A1000, A500 y A500+** (Y en el malogrado **Sinclair QL**, todo sea dicho). Fué lanzado en 1979, y provocó una verdadera revolución. Algunos mini-ordenadores (de la familia VAX de Digital, si no recuerdo mal) lo incorporaron inmediatamente a su diseño.

(Nota de Javier G.Lete: – y no olvidemos al Macintosh, al que emulamos tan bien con el ShapeShifter ! ;-D).

El **M68000** puede direccionar hasta 16 Megas de memoria directamente. Aunque su bus de datos es de 16 bits, internamente trabaja con 32. Dispone de 16 registros de 32 bits para el usuario (los micros de aquella época disponían de 8 o 9 de 16 bits) y potentes instrucciones de multiplicación, división, manejo de bits, etc.

Después apareció el **M68010**, que fué el primer microprocesador en incorporar un mecanismo de caché interna. El **M68010** es capaz de detectar los bucles de tres instrucciones y almacenarlos internamente, de forma que no necesita volver a leer las instrucciones de la memoria en cada iteración del bucle. Además, algunas operaciones, como las multiplicaciones y divisiones, están optimizadas y son más rápidas. Muchos usuarios cambiaron su **M68000** por un **M68010**, ya que son compatibles patilla a patilla. Más tarde apareció el **M68020**, que incorporaba revolucionarios mecanismos como la segmentación y una caché interna de 256 instrucciones, unidad de gestión de memoria (MMU), así como nuevas y más potentes operaciones. Una versión reducida del **M68020**, sin MMU y con 24 bits en el bus de direcciones, viene incorporada en los **A1200**, y algunas aceleradoras de **A500** y **A2000**.

(Nota de Javier G.Lete: la unidad de MMU de los 68020 es externa, y no conozco ningún 68020 que la lleve incluida).

Seguidamente aparecieron los **M68030, M68040** y **M68060** (el 50 nunca ha existido; mejor dicho: existe un chip denominado M68050, pero no es el microprocesador "sucesor" del 040), que fueron incorporando los últimos adelantos. Los últimos incluyen el coprocesador matemático dentro del mismo chip. Las modernas tarjetas aceleradoras incorporan estos procesadores. Sobre ellos, baste tan solo indicar que **a igualdad de megahercios, el M68060 es más rápido que el Intel Pentium.**

Memoria

En el Amiga el mapa de memoria es lineal. Esto quiere decir que tras la dirección 1000H viene la 1001H, luego la 1002H, etc.

Efectivamente, parece innecesario indicar esto, pero es que existen máquinas donde el mapa de

direcciones se encuentra "segmentado" en bloques, y lo anterior no se cumple. Aquel método de segmentación ofrece algunas ventajas, sobre todo en sistemas que necesitan de la protección de memoria, pero también muchos inconvenientes, como el aumento innecesario de la dificultad de programación. Los microprocesadores de Motorola no disponen de un mapa separado para

memoria y para periféricos; ambos comparten el mismo espacio de direcciones. Esto facilita de nuevo el trabajo al programador.

A diferencia de otros ordenadores, el Amiga es un sistema **Síncrono**. Esto quiere decir que el momento en que un dispositivo puede acceder al bus de memoria esté determinado de forma precisa. De hecho, el **cronograma** (la "tabla de tiempos") está tan concienzudamente diseñado que los **"customs"** aprovechan los momentos en que el procesador no puede acceder a memoria por su diseño (los ciclos impares de máquina, concretamente) para acceder ellos, y así robarle el menor número de ciclos de acceso a memoria al procesador.

Todas las señales de reloj del sistema se obtienen a partir de un único oscilador de 28Mhz. Dividido entre dos, obtenemos los 14Mhz para el procesador del **A1200**, y dividido entre cuatro obtenemos los 7Mhz del procesador de los **A2000, A1000, A500 y A500+.**

A propósito, hace tiempo hubo personas (entre las que me incluyo) que intentaron acelerar sus Amigas doblando la velocidad del reloj del procesador; bastaba con tomar la señal de 28Mhz, dividirla entre dos, y aplicarla al procesador, que había que cambiar por uno capaz de soportar esa velocidad. Pues bueno, una vez realizado el montaje, nos encontramos con la sorpresa de que el ordenador, en lugar de funcionar al 200% de velocidad, lo hacia... – Al 102% ! Solo habíamos ganado un 2% de velocidad. ¿Por qué? Porque el Amiga es un sistema **síncrono**, y como tal, acelerar una de las partes no significaba acelerar todo el sistema. Para hacerlo habría que modificar la frecuencia base de 28Mhz, o como mínimo, reducir el tiempo del ciclo de acceso a memoria (señal DTACK). Que sirva de ejemplo para aquellos tentados de "sobreoscilar" el procesador.

Existen dos tipos de memoria en el Amiga: la memoria **"chip"** y la **"fast"**. La memoria chip es compartida por el procesador y los **"customs"**, que se disputan los ciclos de acceso a ella. Por eso, de media, se tarda más en obtener un dato de la memoria chip que de la fast. En la chip se almacenan los datos de pantalla, los sonidos, las "copperlist", etc. Su tamaño máximo es de **512Kb, 1024Kb o 2048Kb** dependiendo de la versión de los **"customs"**, de Agnus, concretamente, y se mapea a partir de la dirección 0 de memoria. La memoria **"fast"** es accesible solo por el procesador. La fast se puede mapear en varias posiciones (de hecho, en muchas ampliaciones de memoria, el procesador decide la posición más adecuada y se la indica a la ampliación, que se autoconfigura para colocarse en ella) pero tradicionalmente suele empezar en la dirección C00000H.

Periféricos

El Amiga dispone de un puerto serie RS-232 programable que puede alcanzar hasta el megabit de velocidad de transferencia, (¿Por qué nadie lo ha usado al máximo?) y un puerto paralelo CENTRONICS bidireccional, que puede transferir **50.000 datos por segundo.** Esta velocidad viene determinada por el reloj central de 28Mhz y por desgracia no aumenta en los modelos superiores.

Los bits de este puerto paralelo se pueden programar como entradas o salidas independientemente unos de otros (cosa que no se puede hacer en otras máquinas), de forma que se puede adaptar para manejar otros periféricos como **digitalizadores de vídeo, sonido**, o mini-sistemas de red como el **ParNet.**

Además de un puerto para **disquetera externa**, existe la salida de vídeo. Poca gente sabe que además de la salida tradicional analógica, existe otra digital de 4 bits. Y que por una entrada del puerto de vídeo se puede introducir una señal de reloj distinta a los 28Mhz del oscilador interno.

También se pueden programar las salidas de sincronismo para que funcionen como entradas. Esto es útil para los **genlocks**. En las máquinas de la familia AGA, incluso, se puede cambiar por software la función de algunas patillas de la salida de vídeo.

Y los puertos de **joystick/ratón.** Estos puertos pueden manejar tanto **joysticks digitales** (los corrientes) como los analógicos (los de PC). De hecho, estos puertos disponen de un sencillo conversor analógico/digital que lee la posición de los potenciómetros del **joystick**. Los primeros digitalizadores de sonido se aprovecharon de esta posibilidad. Sin embargo, este digitalizador es lento y poco preciso. Pero existe, y está ahí.

(Nota de Javier G.Lete: un ejemplo de su utilidad, es el "interface" de Toni Pomar (en realidad es simplemente una resistencia en un pin del joystick), para cargar juegos de Spectrum desde una cinta en su fantástico emulador de Spectrum ZXAM)

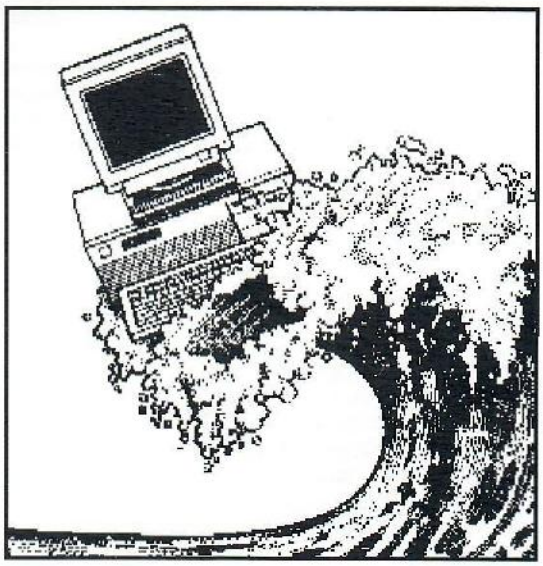
Los puertos de **Joystick** también están preparados para aceptar un **lápiz óptico**. Dentro de los registros de los **"custom"**, existe uno que almacena automáticamente la posición del lápiz en el momento que toca la pantalla. Curiosamente, esta posibilidad no ha sido muy explotada.

Y, por último, ¿sabías que el reset del Amiga (CTRL + A + A) es un reset hardware y no se puede anular? Equivale a pulsar el botón de reset de un PC. Pues bueno, además se puede provocar ese reset por software. Programando adecuadamente un **"custom"** se puede lograr. Igual que el encendido o apagado de la luz de Power, o el encendido del motor de la disquetera.

Sobre esto último; con un poco de ingenio, se puede variar la velocidad con que gira el motor de la disquetera y el del cabezal. Hace muchos años apareció un programa muy curioso que, moviendo el cabezal a diferentes velocidades, con el ruido que producía te interpretaba con notable precisión **"El condor pasa"** y **"Oh, Susana"**. El autor no se hacia responsable de la integridad de la disquetera. (Verídico ;-)

(Nota de Javier G.Lete: comprobado delante mío. Lo único molesto era el ruido que utilizaba para hacer los silencios. X-)

Espero haberte interesado. Tanto si lo he logrado como si no, te invito a leer la segunda parte, sobre los **"custom chips"**, que es donde se encuentra la gracia del Amiga.



Ismael Herrero Julio/Agosto 96
Ismael Herrero Rodriguez,
TxunkyPunky/GoBLInS
herrero@rigel.deusto.es
txunky.punky@ciber.es

CRITICA

"Sin Pelos en la Lengua 3" por José Mª Barenys

Octubre de 1997...

-no, nada de referencias cinéfilas con el clásico de Einsenstein, aunque si lo del pueblo ruso en su huida del régimen zarista a otro que ellos deseaban mejor y que al final les costó una guerra civil, la guerra con un dictador casi idéntico al que ellos tenían, dentro del por ahora segundo gran conflicto global, y ahora no saber a donde les puede llevar la falta de ejercitación del músculo democrático, es y debe ser considerado una epopeya -por no decir una odisea-, lo que está sucediendo con el mundo AMIGA en este país lo es en mayúsculas -y no hablo del resto de Europa, ya que parece que entre Alemania y Gran Bretaña se bastan para reavivar la afición-, y ahí tenéis para demostrarlo el último número del AGORA.

¿¡DOS PARTYS DE AMIGA EN EL MISMO DIA EN LOS DOS POLOS CONTINENTALES DE UN MISMO PAIS!?

Creo que ni en Europa ni en USA se atreverían a tanto, pero, a parte de la posible intención de algunos, posiblemente ligados a alguno de los Partys, de defraudar al usuario amiguero, o bien de hacer que los que estamos en el mundo amiguero cada vez seamos menos -según cierta fuente que por ahora me atreveré a indicar de fiable, somos 15.000 (alrededor) usuarios amigueros- aunque aquí en mi ciudad, dos "cenutrios" se hayan dado de baja de la hermandad, para pasarse al enemigo, y espero que pronto sean ocupadas sus vacantes por personal más fiel al AMIGA.

Tras leer la publicación, quisiera mostrar mi más sincero ***Acuerdo*** *con el llamamiento a los programadores de* ***Daniel Avellá*** *-desde mi A500, ¡gracias!, el pequeño de la familia AMIGA aún puede dar mucha guerra en el nuevo renacimiento.* ***Desacuerdo*** *con la opinión expresada por* ***Javier Barberia****:*

¡¡EL AMIGA NO PUEDE MORIR BAJO NINGUN CONCEPTO, PUES ESTAMOS DEMASIADOS LOCOS ESPERANDO NOVEDADES Y DE ALGUNA U OTRA FORMA LO HEMOS DE LEVANTAR!!.

Antes de seguir, ya sería hora de no solo hablar o escribir, y no lo digo por los que hemos estado dando la tabarra para que os despertáseis de la modorra y os pusieseis a mover la balsa de podredumbre que hasta ahora ha sido el mundo AMIGA en España.

YA VA SIENDO HORA DE QUE LOS USUARIOS LE DEN A LAS MENINGES Y EMPIECEN A EXIGIR A LOS QUE DOMINAN EL COTARRO INFORMATICO AMIGA, TANTO A NIVEL LOCAL COMO GLOBAL, QUE SE LES TENGA EN CUENTA, Y QUE EL AMIGA PUEDE EXPANDIRSE, Y QUE ES EL ORDENADOR DEL FUTURO, DIGAN LO QUE DIGAN CHAQUETEROS ACTUALMENTE COMODAMENTE ARRELLANADOS EN POLTRONAS DE DIRIGENTES peceros, O LOS QUE MANDAN EN EL TODAVIA -y espero que cada vez más agonizante- GIGANTE AZUL que ve-menos,¿lo habéis cogido?, POR NO HABLAR DE LOS DE LA FRUTA MORDIDA.

Hablando con esa fuente que me merece respeto, me comentó que creía en ***una conspiración a nivel mundial contra el AMIGA****, y en efecto, existe, pero en nuestras manos y en las de los actuales dirigentes de* ***Viscorp****, si es que realmente están interesados en el AMIGA -y* ***Heinz Uden*** *dijo que al parecer estaban realmente interesados en el AMIGA-, está denunciarla, sacarla a la luz, desmontarla, y sacar adelante el AMIGA, y con el tiempo que ha tenido* ***Viscorp****, ya podría haber iniciado el estudio o fase de desarrollo que les llevase a un futuro ordenador de nuevo cuño -¿4080 o 5000?- que pueda opcionalmente soportar sistemas operativos antiguos y los programas bajo los que funcionaban, así como un sistema nuevo que deje en bragas al* ***Ventanas 96-1*** *del* ***Bill- Ete Puertas****, con un procesador que haga babear a los usuarios de in-compatibles, ya que si un 500 con 2 Mb de RAM y 1.3 ha podido en el pasado cabrear a los p-0s. -así ahorro letras-.*

¿QUE NO HARA UN SISTEMA MAS COMPETITIVO, BIEN PROMOCIONADO Y CON CAPACIDADES DE EXPANSION DE LAS QUE LOS ibm-enos Y SUS CLONICOS NO DISFRUTAN, A NO SER QUE SUS dueños SE GASTEN -¡Ojo, en AMIGA, el dinero se invierte!- CIFRAS IDENTICAS A LAS QUE EN SU MOMENTO TUVIERON QUE APOQUINAR PARA ADQUIRIR TALES ENGENDROS, PARA CAMBIAR LAS TARJETAS DE MEMORIA(¿?), O COMPRARSE UN ENGENDRO NUEVO PARA APROVECHAR EL NUEVO SISTEMA OPERATIVO DE MODA(+¿?),

...cuando humildemente, los que disponemos de ese ordenador desconocido, esa "consola", que solo sirve para jugar...y para crear series televisivas de culto, o los efectos especiales de auténticas obras de arte cinematográfico, en las que últimamente intentan medrar los sistemas basados en el ***Lentium****, lo único que hemos de realizar en nuestros ordenadores, es cambiar determinados chips, con un precio apreciablemente menor, algo así como lo que cuesta un HD externo de los que hace algún tiempo se distribuían para los 500.*

Esperemos que en estas próximas fiestas navideñas empiecen a llegar noticias de ***Viscorp****, y si como parece,* ***Mrs Raquel*** *es la nueva directora de* ***Viscorp*** *en Europa, cuente con el mercado español y nos tenga informados a todos los usuarios, y desde aquí, el nuevo AMIGA se extienda.*

Esperemos que el mercado del software, tanto en España como en USA y resto de Europa vuelva a reactivarse, y los que por novatos no pudieron en su momento disfrutar de los colores y sonidos del AMIGA en plan lúdico, disfruten de programas que era factible encontrar hasta 1992.

Ojalá los que se quedaron con la revista en la ***Euskal-Party****, sigan leyéndonos en este número 7 y posteriores -¿qué os ha parecido el nuevo aire externo e interno de la publicación?, por favor, esperamos vuestras ideas, críticas y sugerencias- ¡oído cocina, 2 de callos y 1 de tortilla patatas pa llevar!.*

"CONFESIONES": *me identifico con* ***Alfredo Soro****. ¡Soy un usuario "gamberro" con respecto a los p-0s...y pienso seguir siéndolo, fíjate! Seguiré siendo radical si veo que las esperanzas amigueras no son convenientemente colmadas, e incluso aunque se haga lo que se deba, seguiré en la brecha para criticar lo criticable y apoyar lo apoyable, yo que creo que el usuario debe hacer sentir su voz, y si es mudo por vergüenza, que*

haga señales de humo, que la redacción ya buscará a un traductor Pies Negros -¡Lávatelos marrano!-, para que nos haga llegar su opinión.

Encontré divertida la crónica de La Familia Trapisonda...no, calla, que era la Crónica de una Party Anunciada...pues eso, que

la coña en el jefe, una vez al año no hace daño...siempre que no se la crea.

¿Quién fue el malasangre klingom cruzado de ferengi, con hormonas romulanas, que tuvo la osadía de poner a **Mr. Spock** *al lado de un p-ec, y bajo la amenaza de una lavadora pendiente cual espada de Damocles centrifugada?, Dios, hay cosas que claman al cielo del AMIGA...(ver ilustración de la página 27 del pasado número 6).*

Y si no os acabáis de creer ***la Maldición del Amiga****, id repasando los acontecimientos que se han registrado en la reciente historia del AMIGA, y en ella incluyo la latente, y me daréis la razón. No creo que el AMIGA se convierta en una especie de* ***X-Files****, ya que si alguien lo duda, siempre podemos darle con el teclado en la protuberancia superior que hace las veces de cabeza.*

Mantengo la candidatura de ***Elsa Anka*** *como mascota AMIGA en versión española, ¿alguien presenta otra candidata, ya sea de carne y hueso o de tinta y papel?, se esperan vuestras candidaturas.*

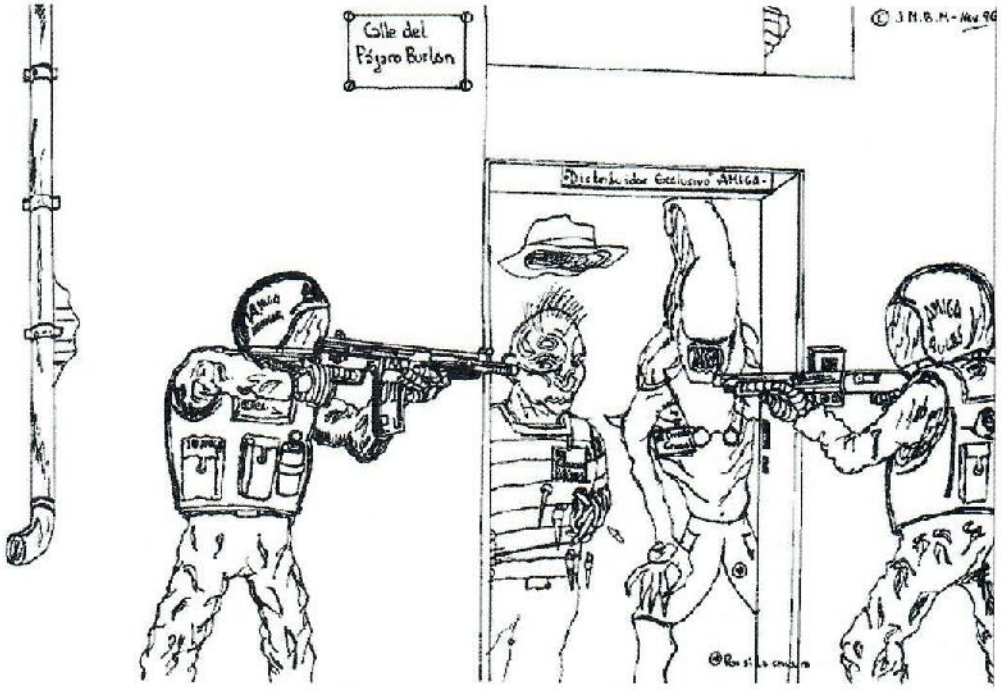
Pregunta para los que se supone que mandan en la escena amiguera catalana tanto en la península como en SES ILLES BALEARS...

¿PARA CUANDO LOS AMIGUEROS CATALANES DISFRUTAREMOS -o padeceremos- DE UNA AMIGA CATALONIA-PARTY O SIMILAR QUE PUEDA EQUIPARARSE A LAS QUE SE REALIZAN EN EUROPA?

En el otro lado del océano, cuando estas líneas ya estén en vuestras manos al menos ya se habrá cumplido un mes de la realización de las diversas convenciones que sobre el AMIGA se han realizado tanto en los USA, como en la tierra de la hoja de arce. Al parecer en yanquilandia se les está reactivando el prúrito amiguero, y tal vez tengan ganas de presionar a su conciudadano dueño de **Viscorp****, para que el AMIGA triunfe y vuelva a dar la lata en los mercados que le fueron propios en la tierra del "triunfante" Principe de Belair Day, así como de ocupar los que actualmente posee la que -ve menos.*

Decía al iniciar estas lineas que estamos en otoño, y al poner la televisión, me encuentro con la obscenidad de un anuncio tipo "joint-venture", en el que una conocida editorial de este

país se ha unido al gigante petardero azul para realizar un cursillo por entregas -vulgo fascículos-, en cuya publicidad salen varios criajos prototipo de los actuales, y con una presentación digna de mejor causa, una voz en off dice..." ... ya sabe de quien es el futuro", y yo me pregunto, cuando el **ibm** *en USA empiece a*



*caer, que caerá, no lo dudéis, ¿***Planeta** *patrocinará un curso por entregas basado en un soporte AMIGA cuando este salga al la luz, lo cual esperamos todos?.*

Espero que en este mes de noviembre en el que estoy escribiendo esta colaboración -es la primera que realizo entre finales de un mes y principios de otro-, **VISCORP** *se despierte y tengamos buenas noticias sobre nuestro ordenador favorito, así como para la escena amiguera, sobre todo en este país que falta nos hace, sobre todo para poder ponernos cuantitativamente -que no cualitativamente- al menos a nivel europeo.*

Es curioso que en este país, en la práctica la única televisión que se ha hecho eco de celebraciones amigueras, haya sido **ETB****, con una trayectoria ya conocida anteriormente de apoyo y confianza a este nuestro -vuestro sistema. Francamente, envidio a los amigueros euskeras por el apoyo que parece que les presta su televisión autónoma. Tal vez, sería una buena idea que los amigueros de las diversas autonomías, nos diésemos a conocer a los directores de programación de nuestras respectivas televisiones autonómicas y les invitásemos a futuras AMIGA-Party, yo personalmente, voy a escribir al jefe de programación de* **TV3/C33****, ya que no le doy la tabarra desde marzo, y le voy a poner las peras al cuarto.*

Sigo esperando vuestras sugerencias, críticas, opiniones e ideas, pero parece que ni por internet, correo electrónico, teléfono o carta, os dignáis hacer vuestra esta sección de opinión abierta a todos y con ganas de crecer y debo añadir, para evitar futuros malentendidos, que yo personalmente, no me como a nadie -verbalmente si, faltaría más-, a no ser que como decían en la serie cómica "ALLO, ALLO", sea "mujer del sexo contrario opuesto", entonces, según sea, si que me "la comería".

Esperemos que el aire adoptado por este pasado número 6 se mantenga en los próximos números, y que incluso podamos presentar alguna página de artículos y/o publicidad a todo color en el interior de la publicación.

Otoño, caída de hojas -que no de vergüenzas-, y primigenias manifestaciones de gripazos consuetudinarios -¿os habéis fijado que ahora la gripe dura 2 semanas, con preresfriado, si tomáis antigripales, y 14 días si no lo haceis lo cual demuestra que hasta los virus aplican el IVA?-, que deseo se manifiesten en alguno de esos virus que joroban a los p-ces en el río, y dejen claro de una vez por todas, que si hay algún sistema informático que les puede girar las tornas a los piratas informáticos, este es el AMIGA, tanto con sistema 1.3 -este desde el que os estoy dando la tabarra bimensual-, como con los 3.1, y porqué no, con los futuros sistemas operativos que se creen para nuestro sistema.

Sería interesante que los usuarios amigueros realizásemos una lista de tiendas distribuidoras de material diverso para nuestro sistema, y así, averiguásemos si ya habían estado antes o no en este ambiente, si tienen intención de permanecer en el mundo AMIGA, o sólo quieren forrarse el riñón, y si se sienten realmente identificados con el AMIGA, o sólo lo consideran un medio más o menos rápido para sacar dinero a unos fanáticos informáticos.

De momento, **Carlos Lorenzo ya** *ha tirado la piedra, sin ocultar el brazo, sacando a la luz pública amiguera la cerdada que le han realizado en cierto comercio de cierta ciudad de la comunidad autónoma andaluza, en la que yo ya os digo que NO PIENSO COMPRAR NADA, NI PONERME EN CONTACTO CON ELLOS. Sería interesante, para completar la información saber lo que dice la parte contraria -por eso de contrastar la información-, aunque visto el trato dado a los usuarios, creo que podemos pasar, al menos por esta vez de lo que los auténticos mandamases de tal establecimiento -¿NO PERTENECERAN A NINGUNA CADENA, VERDAD?-, puedan vomitar sobre los usuarios amigueros.*

Bueno, esto es todo por este número, ahora, voy a preguntarle a mi alter-ego qué va a poner-y a quién va a poner- ***en el calabozo****, aunque le estoy viendo una cara que no me gusta nada, y menos mal que el hacha está en el taller para un cambio de aceite y revisión cada 20.000 cortes, con cambio de bujías y revisión de tubo de escape, porque en caso contrario, creo que esto acabaría de una forma más bien "cortante".*

J.M.B.M*-96/7*

UNA SECCION DE:

José Ma. Barenys

EL CALABOZO

CUARTA EDICION: Introducción

De nuevo ante la pantalla, escribiendo desde el Notepad, pero francamente, a ciencia cierta, no se que decir, pues no he hecho otra cosa durante varios números, y para ser sinceros, me estoy dejando -o me estaba dejando- llenar por la pesadumbre y el hastío, pues cargar en solitario contra los gigantes -o molinos de viento, para este caso valen ambos términos- puede ser harto doloroso cuando no difícil, amigo Sancho... ¡PERO NO, dejemos para otros espíritus y mentes el abatimiento, pues "no estamos solos que sabemos lo que somos" -y tampoco estamos locos los amigueros, bueno, algunos sí que lo estamos, pero con cierta lucidez sarcástica!.

¿Porqué este súbito cambio?, me explicaré: estaba decidido a tirar la toalla y participar meramente en la creación de las ilustraciones de acompañamiento, cuando al leer el Rincón del Lector del pasado número, me encontré con la agradable sorpresa de no uno, ¡¡¡2 USUARIOS DE AMIGA TIENEN MOTIVOS PARA QUEJARSE Y LO HAN HECHO EN NUESTRA/VUESTRA PUBLICACION!!!, y es un motivo de alegría para mí, más fuerte que si Iván de la Peña hubiese jugado y marcado 2 goles en el último partido de fútbol, bueno, dejémonos de alegrías, pues los motivos de queja, no por repetitivos en otros casos que no se han dado a conocer, no dejan de ser graves, y representativos de una clara dejadez, tanto en el caso de los anteriores dueños de AMIGA -es decir, de Commodore-, como en la falta de tacto hacia el cliente -cuando no usuario veterano de Amiga-, como hacia el producto que se supone que representan y del cual viven.

Confiemos que cuando aún no se sabe en este país, cómo queda el asunto del futuro del AMIGA, los señores de Viscorp den señales de vida, y dejen claro lo que va a suceder, pues incluso los usuarios veteranos de AMIGA, tenemos un corazón que empieza a perder el ritmo ante la falta de noticias, y pese a tener cantidades industriales de paciencia -muy superiores a las de los usuarios de sistemas informáticos con cierta fama, pero con pocos resultados eficaces- estas, si se ven sometidas a una falta de estímulos y realidades fehacientes, y consistentes, pueden menguar de forma harto alarmante, hasta quedar en el suelo.

Bien, pasemos a la carnaza, pero antes...una matización: en el anterior calabozo, os anuncié que si la nueva corporación que domina a nuestro sistema no hacía lo que debía a favor del AMIGA, me iba a meter con ellos, y ya que han tenido tiempo más que suficiente para exponer lo que piensan hacer -desde el verano-, y ya que, pese a que desde esta publicación, repetidas veces se les solicitó información vía -esa que tanto le gusta al admirador de Retroman- Internet, y ellos no se han dignado contestar, van a aparecer como "estrellas invitadas" en nuestros niveles -aunque el subirlos de nivel, o bien dejarlos libres, es tanto cosa vuestra, como de ellos, y sugiero que el director de esta publicación, les envíe a los señores de VISCorp el ejemplar en el que aparece este calabozo, si no les ha enviado el anterior número (ENVIADO).

¡¡¡ ALBRICIAS!!! Por fin un Alma Amiguera se levanta desde "Ultratumba" y ha enviado sus "Maldiciones" , que pasan a ser puestas en manos de nuestro Juez Inexorable...

JOSE LUIS GOMEZ VALLE (BILBA0) Hola Jose María, si me permites tutearte, como siempre te quejas de que estás muy solo y nadie se atreve, por verguenza o vagancia, a escribirte. Pues allí voy, ya que he visto que ciertas "personas" se encuentran muy solas en tu lóbrego calabozo.

Vamos alla, de menos a más, para dejar a los peores para el final.

JLV-**ARRESTO DOMICIALIARIO**: por supuesto delante de su AMIGA, a todos aquellos *Usuarios de Amiga*, que por no gastarse 1995pts han impedido que se publique el Quasar Wars en condiciones. Haciendo que unos programadores españoles que parecían dispuestos a seguir apoyando a ésta nuestra querida máquina se empiecen a plantear lo contrario.

-PREVENTIVA: con todos los boletos para pasar a nivel superior: ***VISCorp***, por tenernos pendientes de una decisón económica, y, pese a prometerlo, no hablar con el usuario, ni publicar sus decisiones en revistas relacionadas con la escena AMIGA -incluso aunque fuese en publicaciones anglosajonas de la tierra de la Ladi Dy, que aquí también llegan, ostias-, pese a que parecía que Mrs Raquel iba a ser la encargada del cotarro euroamiguero de VISCorp, no hemos vuelto a saber nada más.

Solicitamos de una condenada y puñetera vez, que se levante este telón de "no comment", y que como hizo Mc Arthur, podamos pronunciar que a la escena pública y en todos los niveles informáticos, el AMIGA "HA VUELTO", y sobre todo, que el futuro AMIGA que construya dicha corporación, así como sus deseables clones -siempre que mantengan alto el listón de calidad que debe imperar en todo producto informático hecho por y para el AMIGA, y SEAN EN TODO, ES DECIR, TANTO EN HARDWARE, COMO SOBRE TODO EN SOFTWARE, COMPATIBLES AL 100% UNOS CON OTROS.

Además, se acerca Navidad, y ya va siendo hora de lanzar a fondo una campaña que haga despegar al AMIGA y reactivar el mercado del software para nuestro sistema, tanto a nivel mundial, como más casero, en esta nación llamada España, y sobre todo, reverdecer laureles.

JGV-**ARRESTO MAYOR**: a los chicos de la ***CU Amiga Magazine***. Por la no inclusión de la escena española en el artículo, en el cual hablaban de la situación actual del Amiga en los diferentes países de Europa. Porque por lo visto somos menos importantes que los Eslovakos, y que conste que merecen todo mi respeto. Les he mandado un E-mail para echarles el rapapolvo e invito a que lo hagan todos aquellos usuarios que tengan acceso a internet. La dirección es: backchat@cu-amiga.co.uk

-CADENA PERPETUA: cuando no al **Cadalso**, que es lo que en mi humilde, pero práctica opinión, se merecen realmente...A los ***Programadores de sistemas para AMIGA*** que no explotan al 100% las posibilidades de nuestro ordenador, ya sean de anteriores dueños de nuestro sistema, o de programadores asociados, y que nos acaban bombardeando con "gurus" en diversos programas -y da lo mismo que sean de Dominio Público, como comerciales clásicos-, que nos impiden momentánea o permanentemente disfrutar de dichos programas, sean del tipo que sean.

A ***Ciertas Tiendas***, que ya he mencionado en otros calabozos, que sea autodenominan "distribuidores exclusivos", cuando no "autorizados", (¿por qué y por quien?), y de los que es un ejemplo el establecimiento denominado Informática 2021 -como verás, estimado desconocido CLM, no sólo nos hemos hecho eco en el anterior número, sino que tu queja, se publica por duplicado y en una sección en la que los puedes poner a parir, dado el poco caso que te han hecho, despreciando tus derechos como usuario, y menospreciando la máquina que al parecer les ha dado de comer, y si encuentran injusta su presencia en este apartado, así como las críticas de dicho usuario, al que le expreso mis condolencias por haber caído en tal establecimiento, que se defiendan, pues esta sección, aunque con toda la mala baba posible -ácida como la de Alien-, está dispuesta a corregir errores y mostrar la verdad en bien del AMIGA, ahí queda eso.

A ***IBM*** POR LA CAMPAÑA ANTI-AMIGA QUE ESTAN REALIZANDO DESDE HACE AÑOS, Y QUE PESE A HABERLO INTENTADO POR MEDIOS LEGALES O ENCUBIERTOS, ¡¡¡NO OS VAIS A SALIR CON LA VUESTRA, PUES INCLUSO EN LOS STATES ESTA REACTIVANDOSE LA PRESENCIA DEL AMIGA Y SALIENDO A LA LUZ CERTAMENES CON NUESTRO ORDENADOR COMO PROTAGONISTA, Y LA PRESENCIA CADA VEZ MAS EXTENSA DE AMIGUEROS EN EL CONTINENTE AMERICANO, SOBRE TODO EN DICHOS STATES, Y EN LA TIERRA DE LA HOJA DE ARCE, A MANO IZQUIERDA DE ALASKA. ADEMAS, NI OS VAIS A QUEDAR CON LA TECNOLOGIA ACTUAL NI FUTURA DEL AMIGA, NI,ESPERO, VAIS A DOMINAR A VISCORP, EMPRESA EN LA QUE, PESE A VUESTROS PROPOSITOS, SIEMPRE HABRA GENTE RELACIONADA CON EL AMIGA QUE OS PARE LOS PIES, PARA SIEMPRE!!!.

Si algún ordenador tiene futuro en este planeta, ese es el AMIGA, tanto pasado como futuro, y no podemos dejarnos aplastar, ni por el que vemenos, ni por el fruto mordido -¿llevará gusano?. No podemos dejarnos arrinconar, ni permitir que nuestro sistema sea enterrado, cuando aún no está ni enfermo, y tiene más capacidades de crecimiento y evolución que otros que se han asentado recurriendo a mentiras y a publicidad sobredimensionada, o atacando en el pasado a nuestro sistema -con la pasiva, ¿o activa?, complicidad de dueños anteriores de nuestro sistema, dispuestos a cambiar de poltrona.

A ***las Lumbreras*** que tuvieron la "magnífica" idea de hacer publicidad en España del Amiga a través de una cadena de tiendas que venden bocadillos de carne picada pasada por el fuego con diversos condimentos, y cuyo símbolo es un estúpido payaso. ¿No hubiera sido mejor lanzar un curso AMIGA por correspondencia, igual que han hecho los del gigante cegato, actualmente en situación delicada si no claramente y tambaleantemente quebradiza económicamente hablando, según se me comentó a finales de octubre? Igual el año próximo, nos encontramos en todas las librerías con un curso AMIGA por correspondencia, si no de Planeta-Agostini, de alguna empresa rival.

JGV-la Condena más gorda a los señores de ***Pixel Media***, que por la campaña de reducción de precios que están realizando son merecedores de Perpetua. Ya que no sólo están rompiendo las leyes de la decencia sinó las reales. Ya que una empresa que presume de ser distribuidora a nivel nacional, por el mero hecho de ser mayorista no puede vender al usuario de a pie, pues está haciendo una competencia ilegal a las demás tiendas. Ya que venden a un precio inferior porque también compran más barato pues se saltan un escalón. Parece un acto desesperado para luchar contra la sana competencia.

Dejo para otro día mis recetas, y espero que haya gente con motivos y ganas de criticar, que haga suya esta sección, y ya sabéis, espero vuestras cartas y sugerencias, tanto dirigidas al calabozo como a la otra sección. Espero que la ilustración armada de la página izquierda del calabozo del anterior número os gustase, porque van a crearse más-eso si no se me pasa por el cacumen el crear 2 para una misma página, como complemento al arácnido de la página derecha. Parafraseando y castellanizando cierta frase que hizo famosa la publicidad de la Generalitat de Catalunya... "¡SOMOS 15000!", y yo añadiría, y con esperanzas de ser cada vez más por méritos propios y no ajenos. Supongo que si no en fechas navideñas, este número saldrá a principios de 1997, por lo tanto, USUARIOS AMIGUEROS, FELICES FIESTAS Y SEGUID EN LA BRECHA, y dad toda la lata que podáis para fomentar el uso del AMIGA y ante los que se hurlen del AMIGA y de sus usuarios, no os quedéis ni quietos ni callados, y contraatacad con razones concretas y de peso, pues ya ha pasado el momento de estar callados, y de pasar a las realidades evidentes.

APA,DEUSIAU.

P.D: A mis oídos ha llegado que unos exaltados aventureros han creado en una recientemente declarada autonomía a unos 200 km de mi ciudad concretamente hacia el noroeste, un club de usuarios de nuestro querido sistema. Debo deciries que están locos -¡¡¡pero bendita y constructiva sea esa locura!!!-, y bienvenidos a la familia amiguera. J. añade a los aproximadamente 15.000 que somos, las altas de los integrantes de este nuevo club del que creo que nos gustaría tener noticias.

"¡Transporte, Scotty!"

J.M.B.M

LISTA CD ROM UTIL

Aminet AMIGA 14	2.500
Aminet AMIGA 15	2.500
Aminet Set 3 (10 al 12)	5.500
GoldFish III (Fred Fish)	3.500
Best of Amiga Scene	2.500
Meeting Pearls 4	1.500
Cliptomania	5.900
Giga PD 3.0	1.900
Graphics Sensations	4.500
Multimedia Toolkit 2 (1+2)	5.500
AMIGA Tools 3	3.500
Visions GIF	4.500
Magic Illusions	1.900
Lightwave Enhancer CD	4.500
Imagine 3.0 Enhancer	5.500
The Light Rom 4 (Fred Fish)	5.900
The Light Works	3.500
Illusions in 3D	2.500
Maxon Raytrace Pro CD	6.500
Travel Adventure GIF	4.500
Audio Resources Library	2.900
OctaMED 6.0 CD	5.500
Amiga CD Vol.3	1.900
Terra Sound Library	1.500
Workbench Add-Ons Vol.1	3.500
CD-ROM Started Kit	7.500
CDx Disk set v2.01	5.900
CD-Boot 1.0	4.900
NetWork CD Vol.2	3.500
CinemaStudio	3.500
Eric Schwartz CD	3.900
Emulators Unlimited	4.500
C64 Sensations Vol.2	2.500
The Global Amiga Experience	1.500
Amiga Developer CD	2.500
Amiga Repair Kit CD	6.900
Maxon Cinema 4D	6.500
Sci-Fi Sensations	4.500
The AGA Experience	4.500
Encounters UFO Phenomenon	2.900

¡Y MUCHOS MAS, LLAMANOS!

OFERTA ESPECIAL POR RENOVACION DE STOCKS

Aminet AMIGA 10	1.900
Aminet AMIGA 11	2.500
Aminet AMIGA 12	2.500
Aminet AMIGA 13	2.500
GoldFish II (Afther Fred Fish 1000)	3.500
Clip Art Cornucopeia	3.500
Qwikforms CD (Fonts, ClipArt DTP)	3.500
AMIGA Tools 2	1.900
Space & Astronomy	3.500
Texture Gallery (FRED FISH)	5.900
The Light Rom 1	4.500
Beauty of Chaos (OSSOWSKY)	1.900
AMOS CD Release 2	3.500
Da Capo (FRED FISH)	3.500
CD-Write	5.500
Video Creator CD32	2.500
Insight: Technology	2.900
Gamers Delight 2	2.500
Cache CDFS + CD32 Emulator	3.500
IDE-Fix (Atapi+CDFS+CD32 Emulator)	6.500
Defenders of the Crown II CD	3.500
Virtual Karting AGA	3.500

AMIGA

STUDIO

¡LO QUE TU IMPRESORA ESTABA ESPERANDO!

La última utilidad para la Impresión con Amiga

* Utiliza Studio para sacarle el mejor resultado a tu Impresora.
* Studio incluye potentes Drivers Amiga Workbench para usar con todas tus Aplicaciones.
* El Software adicional incluido permite imprimir Imágenes directamente desde Disco con precisión de 8-bit o 24-bit.
* Studio está directamente soportado por varios Fabricantes de Impresoras y siempre incluyendo Drivers para sus últimos Modelos.
* Studio v2 introduce el Primer Sistema Manipulador de Color Profesional (CMS) en el Amiga asegurando que los Colores de la Impresora se igualen a tus Colores de Pantalla o con cualquier tipo fuente.
El sistema puede ser calibrado facilmente usando un Scanner.
Muchos ficheros de calibración de Impresora están incluidos en STUDIO.

* La Aplicación de impresión incluida permite imprimir Imágenes en formatos como; IFF, JPEG, GIF, TARGA, OS-3 Datatypes, y muchos más.
Las Imágenes son imprimidas desde disco sin necesidad de mucha memoria.
* Muchos más de 54 de los últimos métodos de "Dithering" están soportados.
El software de impresión de Studio te provee con muchas funciones de manipulación de Imágenes en una pulsación de ratón, Blur, Sharpen, Automatic Contrast Enhancement, Mirror, Invert.....
* Y mucho más.

Distribuido por AMIGA ORDINADORS **en Exclusiva**

DISQUETERA EXTERNA DE ALTA DENSIDAD "DELL" PARA EL AMIGA

Muchos usuarios de Amiga se quejan porque el Amiga lleva disqueteras de alta como estandar, salvo en modelos de alta gama como el A4000. Los usuarios no se explican por qué a estas alturas en las que el PC tiene disqueteras de alta por defecto a un precio muy bajo, no se han puesto disqueteras de alta en los Amiga también.

Esto es debido a una razón: los chips que controlan la disquetera no pueden aguantar la velocidad de giro de la disquetera de alta densidad. En el A4000 y en algunos A3000 se solucionó el problema creando unas disqueteras de alta especiales (fabricadas por Chinon), las cuales giran a la mitad de revoluciones que las disqueteras normales de PC, con lo que el Amiga puede coger los datos sin problemas.

Los fabricantes de disqueteras externas para Amiga han tomado dos caminos diferentes:

- Power Computing: optaron por coger una disquetera normal de PC y añadirle un circuito que por medio de buffers adapta el flujo de datos para que el Amiga pueda manejarlo.
Ventaja: precio más económico.
Desventaja: necesidad de un parche por software para el funcionamiento correcto de dicha unidad.

- Dell: han optado por utilizar disqueteras como las que se usaban en los A4000 para asegurar compatibilidad total.
Ventaja: compatibilidad casi absoluta.
Desventaja: precio más elevado que la Power Computing.

¿Para qué me puede interesar a mí una disquetera de alta en un Amiga?

El Amiga en sí no precisa casi en absoluto de disquetera de alta, ya que todo el software para él sale en discos de doble densidad, pero hay algunos puntos a favor de la utilización de una disquetera de alta densidad:

- Posibilidad de leer casi cualquier tipo de disco utilizado en cualquier plataforma como puede ser PC o Macintosh.

- Utilización de la disquetera para emuladores como la Emplant A1200, ShapeShifter o PCTask.

- ¿ BackUp ? :-)

¿Cómo es la disquetera en cuestión?

Tiene un aspecto bastante cuidado. Es extremadamente delgada (con carcasa incluida es casi más delgada que la interna del A1200), de color negro, textura un poco rugosa, tiene el pulsador para sacar el disco por encima de la disquetera en sí, ya que no cabe frontalmente.

En cuanto a la conexión al ordenador, lo hace por un cable que tiene conector tanto a la disquetera como al ordenador. Hay que tener cuidado de enchufar el conector a la disquetera en la posición correcta, ya que de no hacerlo así, se corre el peligro de dañarla, sin posibilidad de garantía.

Dimensiones: 1.5x10.5x14.5 cms. Cable de 1/2 m.

Mirar la foto incluida. (Tomada de la CU Amiga Magazine de febrero).

Led verde para actividad de disco y puertecilla para el hueco de disquetera, cuando no hay ningún disco dentro, para protección.

IMPORTANTE: la desventaja del diseño de esta disquetera es que parece que por intentar hacerla extradelgada, han eliminado el apantallamiento para evitar las interferencias, por lo que hay que ponerla lejos del monitor, ya que de no hacer esto, da errores de lectura/escritura.

Vamos al grano: ¿ qué tal funciona ?

Instalación:

Plug & Play (no Plug&Pray en plan PC...).

Lo más asombroso en la instalación es que si ya se tiene montado el PC1, reconoce automáticamente con el mismo DOSDriver los discos de alta, sin necesidad de ninguna modificación, a pesar de que la información que contiene dicho driver es para disquetera de baja.

- Discos de baja de Amiga y PC:

Funcionan perfectamente, como en cualquier disquetera de baja, por lo menos todos los que he probado. (Algunos grabados bastantes veces).

- Discos de alta de Amiga:

1.76Mb a disposición del que los necesite. ;-D

(O casi 2Mb con el DiskSpare. ;-D).

De hecho la disquetera parece ser bastante tolerante, incluso funcionando con discos de doble densidad agujereados, que hasta en mi PC fallaban por algunos sectores.

- Discos de alta de PC:

Aquí tenemos una curiosidad bastante llamativa:
- si formateamos el disco para PC desde un PC, la lectura no da problemas, pero puede dar en algún momento algún error de escritura desde el Amiga, aunque parece que luego el fichero funciona. ;-?
- si formateamos el disco en el Amiga, con formato PC, curiosamente da unos pocos k's MAS de capacidad que los discos normales de PC, y utiliza un tamaño de bloque de 1K en vez del usual de 1/2K en el PC. Lo más llamativo es que estos discos no dan problema ni en el PC (que los reconoce perfectamente, a pesar de la diferencia mencionada) ni en el Amiga, por lo que lo mejor es formatear los discos desde el Amiga, si se piensan utilizar para intercambio de ficheros Amiga <-> PC.

- Discos de alta de Macintosh:

Utilizando CrossMac, también funcionan sin mayor problema, tanto lectura como escritura. Parece ser que han superado unos problemas que había antes con los discos formateados por CrossMac o ShapeShifter. Actualmente he comprobado que funciona perfectamente formatear un disco desde el ShapeShifter y leerlo desde un Macintosh real, y viceversa.

- Bajo PCTask 3.10:

A partir de los discos de instalación del MS-DOS 6.0 (de alta densidad) instalé el MS-DOS en otro disco (de doble agujereado. ;-D). No dio problemas tampoco, aunque ese disco en el PC no funcionaba ni antes del proceso, ni después, ya que tenía errores para la disquetera que tengo en el PC.

- Bajo ShapeShifter:

Este emulador de Macintosh ShareWare está causando furor, y con razón. Lo bonito del tema es que con la versión sin registrar ya se puede hacer la instalación del sistema de Macintosh en un FileDisk. Probado bajo ShapeShifter 3.4 y con una copia de los discos del System 7.0.1 (sin Tuner), hecha con la propia disquetera bajo el DirOpus 4.12 (DiskCopy). ;-D

Valoración final

Pros:

- No necesita patches de software para funcionar.
- Compatibilidad con ShapeShifter.
- Funciona con todo tipo de discos de alta, con relativamente pocos problemas.
- Es tan pequeña que se puede llevar en el bolsillo de la chaqueta. (Yo lo he hecho ;-D).

Contras:

- No tiene passthru, así que tendrá que ser la última de la cadena.
- No lleva interruptor para deshabilitarla.
- El conector a la disquetera no se puede asegurar con tornillos y a veces puede salirse si se cambia mucho de sitio la disquetera. También hay posibilidad de conectarlo al revés, debido a su forma, lo que también puede dañar la disquetera.
- Precio ligeramente más alto que la Power Computing XL.
- Falta de apantallamiento.

Calificación *90%*

Nota final

A pesar de sus pequeños problemas con discos formateados en otras plataformas, y detalles sin apenas importancia como el passthru y el interruptor de desconexión, en general funciona bastante bien, y es un complemento perfecto para el ShapeShifter y también para el PC-Task. También se puede utilizar para intercambiar datos con Macintosh sin necesidad de Apple File Exchange.

Digamos que a pesar de sus varios contras, los pros son mucho más relevantes, por lo que se ha ganado esta puntuación.

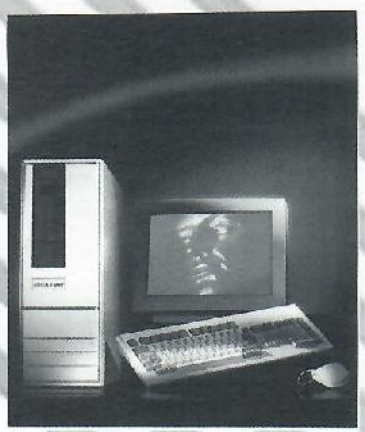
Javier G. Lete

DEMO

EQUIPOS

ORDENADORES:

AMIGA 1200 Magic Pack	69.900
AMIGA 1200 Magic Pack HD 170MB	87.500
AMIGA 1200 Surfer Pack HD 260MB+M+S	*99.500*
AMIGA 4060T CBS68060/50MHz 20MB RAM HD 2GB FSCSI-2+Cybervision 64 4MB CD-ROM 8v	644.500



IMPRESORAS:

EPSON Stylus 820+Kit Color 300cps 720ppp	32.900
EPSON Stylus Color500 80c 720ppp	52.900
EPSON StylusPro Color 240cps 720ppp	95.500

MONITORES:

MICROVITEC Multysinc 14" 1438 stereo	53.500
MICROVITEC Multisync 15" 1538 stereo	65.500
MICROVITEC Multisync 17" 1764 stereo	147.500

COMPONENTES Y ACCESORIOS

CHIPS:

ROM 2.04 KickStart+Workbench 2.1	6.500
ROM 3.1 AS320 A500/A2000 (I)	17.900
ROM 3.1 AS330 A3000 (I)	20.900
ROM 3.1 AS312 A1200 (I)	20.500
ROM 3.1 AS340 A4000 (I)	20.500

COPROCESADORES:

FPU 40MHz PLCC+Crystal	17.900
FPU 50MHz para Blizzard	18.900

CONSUMIBLES:

Ratón AMIGA MOUSE+Alfombrilla	2.500
HoneyBee Super CD-32 Pad	3.900
Clasificador CD-Finder 40/p	4.500

HARDWARE:

Fuente Alimentación 20A 200w A500/1200	13.900
VGA Adaptaddor A1200	3.500
GRAFFITI Adaptador RGB-256c	14.900

EXPANSIÓN

ACELERADORAS:

M-Tec/020/14MHz A500/2000	23.500
BLIZZARD 1230-IV 030/50MHz MMU 0MB	36.500
BLIZZARD 1260 060/50MHz MMU (82mps)	104.500
CYBERSTORM MK-II 68060/50MHz. MMU	123.500

CONTROLADORAS:

M-Tec External Hard Drive A500	24.500
DATAFLYER 2000 IDE HD Control	15.500
APOLLO MultiControl IDE/SCSI-2 2000	15.500

DISQUETERAS:

Power Drive PC880B 3.5" Externa	12.000
XL Internal A4000 1.76MB	17.500
XL External 1.76MB HD Drive	18.500

DISCOS DUROS:

HD IDE 1GB 3.5" 14ms	30.500
HD Fast SCSI II 1GB 3.5"	44.500
ZIP DRIVE IOMEGA 100MB Interno	31.500
ZIP DRIVE IOMEGA 100MB Externo	31.900
DISCO ZIP 100MB	2.900

AMIGA ORDENADORES

CATALOGO DE PRODUCTOS Diciembre 1996

IMAGEN Y SONIDO

DIGITALIZADORES:

MEGALOSOUND 8bit Sampler	6.900
AURA 12/16bit Sound Sampler	18.900
TOCCATA 16bit (Zorro)	54.900

INTERFACES:

ProMIDI Interface	5.500
SQUIRREL SCSI PCMCIA A600/A1200	13.900
BLIZZARD 1230-IV/60 Fast-SCSCI Kit	22.500

LECTORES CD-ROM:

MITSUMI Interno 8v OEM	20.500
PIONEER Interno 10v OEM	26.500
PowerA1200 CD-ROM SCSI-2 2v+Squirrel	43.500
PowerA4000 CD-ROM SCSI-2 2v Int.	43.500

COMUNICACIONES:

SURFKIT Soft Internet+Modem 14.4	23.500

SCANNERS:

POWER SCANNER V4 (256 Escala de grises)	20.500
POWER SCANNER V4 con 24bit color	43.500
Epson GT-5000PC A4 300ppp + I/P	70.500

TABLETAS GRÁFICAS:

CYBERVISION 64bit 2MB A3000/4000	62.900
CYBERVISION 64bit 4MB A3000/4000	74.900

VIDEO E IMAGEN:

VIDI 24 AMIGA en Tiempo Real	43.900
V-LAB PAR-Y/C 24bit Interno	54.900

OFERTA ESPECIAL POR RENOVACION DE STOCKS

HARDWARE:

Joystick SPEEDKING Analógico	2.500
Overdrive A1200 Control HD Externo	15.500
Interface Fast SCSI Blizzard III	11.900
Communicator III MIDI	10.900
Ampliación Dataflyer 2MB A2000	13.500
MultiStart II Swicht	4.500
PhonePack VFX v2.0 FAX/V/M System	35.500
Power Tablet GENIUS 1212 Pro	39.900

SOFTWARE:

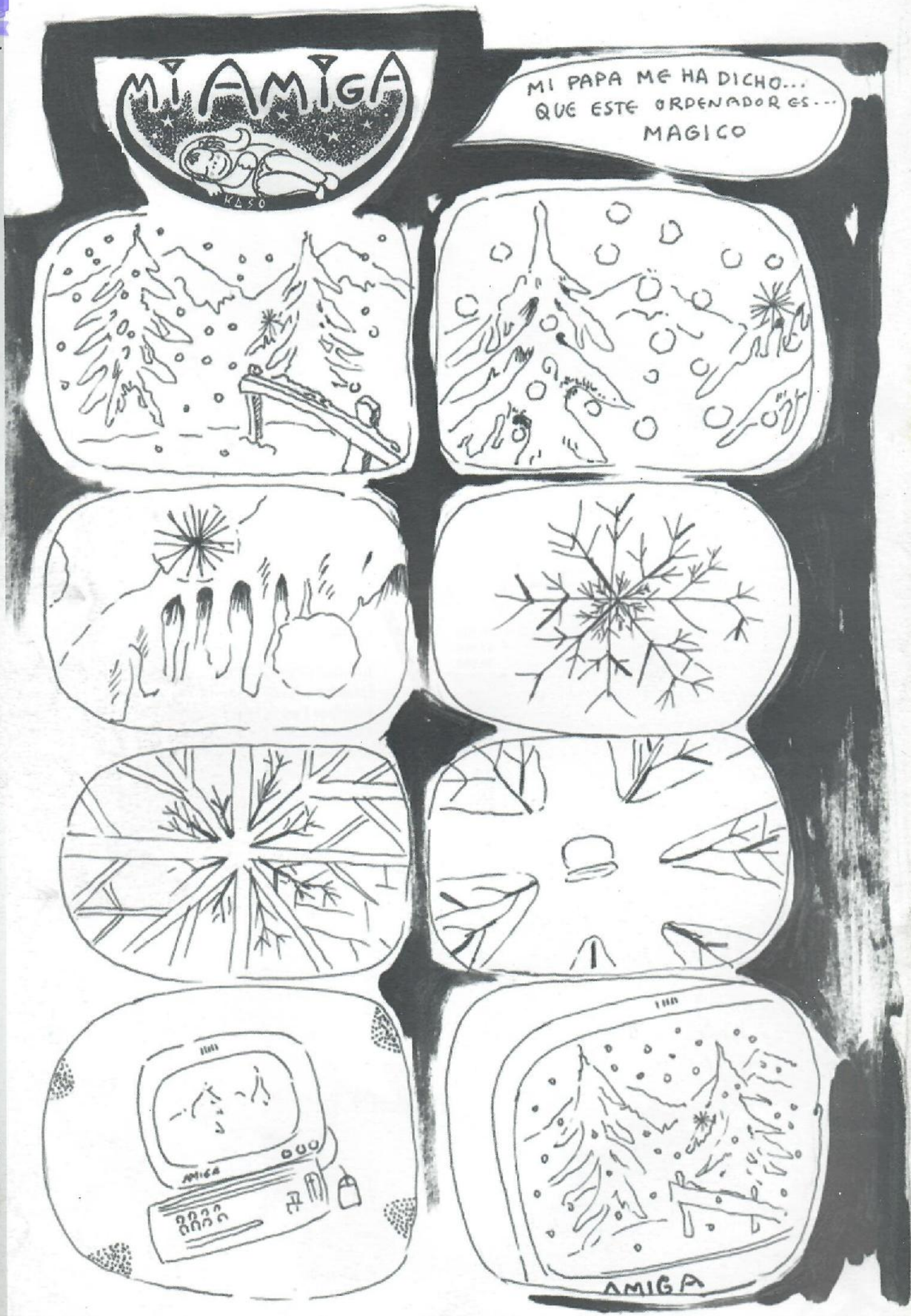
Photogenics 1.0	8.900
HELM Autor MMPresentación	12.900
DirectoryOpus 5.0	9.500
GP-Fax	6.900
Surfware (Soft Internet)	15.500
STUDIO II Printer 2.11	8.500
ADPro 3.03 Epson Scanner Pack	16.500
SuperBase 4 Profesional 1.3	39.900

The complete internet computer

AMIGA SURFER

CATALOGO DE PRODUCTOS Diciembre 1996

AMIGA ORDINADORES


MI AMIGA
KASO
MI PAPA ME HA DICHO...
QUE ESTE ORDENADOR ES...
MAGICO
AMIGA

CÓMO COLABORAR CON AMIGA AGORA

¿Tienes algo que decirnos, desde un comentario de lo más técnico hasta un comentario de un juego? ¡¡Mándanos tus artículos!! ¡¡No necesitas ningún requisito especial para colaborar con AMIGA Agora, solo querer decir o hacer algo con tu AMIGA!!

**La Revista es montada con PageStream 3.1 y los textos se preparan con el procesador (PageLiner) incluido en dicho programa.*
**En caso de que dispongáis del PageStream 2.0 o 3.0 nos facilitariais mucho el trabajo montando vuestros artículos directamente en este Procesador. En caso de no disponer del PageStream podéis mandarnos el texto en formato ASCII.*
**Los gráficos podéis mandarlos en cualquier formato soportado por AMIGA: IFF, ILBM, GIF, JPG, etc.. especificando si lo creéis conveniente cómo queréis que vayan colocados dentro del texto.*
**Mandadnos vuestra foto, firma, dirección y teléfono junto con vuestros artículos y se publicarán en el próximo ejemplar en preparación.*

¡¡ANÍMATE!!

¿TE GUSTA NUESTRA REVISTA?

Si crees que es de tu interés y puede ser mejorada:
Envíanos tu opinión y sugerencias en un sobre con tu nombre y dirección a
TuAMIGA *y entra inmediatamente a formar parte del:*

CLUB AMIGA AGORA

¡También tenemos una página Web en Internet, entra a verla!

http://www.geocities.com/Athens/

**Te recordamos que servimos a toda España.*
Por Correo normal o contra-reembolso.
Por transporte en 24h.

**Forma de pago:*
Reembolso al recibir.
Transferencia Bancaria
Al contado...

A partir de compras de 100.000 ptas. los Portes son gratuitos...

CÓMO HACER UN PEDIDO A TuAMIGA

¡¡¡NUEVO CENTRO DE VENTA!!!

Plaza Pedro IV nº 4, 7º 3ª
08120 LA LLAGOSTA
(BARCELONA)

Teléfono: (93) 560 36 04
Fax: (93) 560 36 04
E-Mail: tuamiga@redestb.es

TuAMIGA Norte
BILBAO (VIZCAYA)
Tel y Fax.:
Javi: (94) 427 02 75
María: (94) 444 11 59
E-Mail: *jglete@cot.es*

El importador Oficial de AMIGA Technologies para España

AMIGA

Tel: 34 (9)71 702758
Fax: 34 (9)71 702887

http://web.jet.es/~amigatek/
E-mail: amigatek@jet.esa

AMIGATEK ESPAÑA S.L.